

4

APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.

STEVE JACKSON



dimensione
avventura



Librogame®

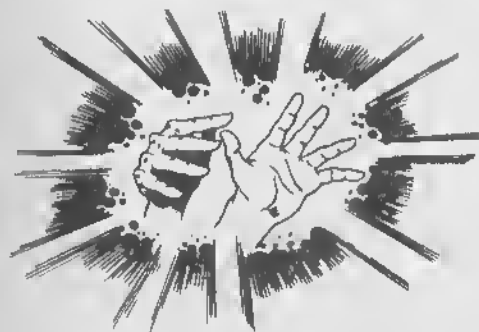
*Dedicato a B. J.
... un supereroe, a suo modo*

ISBN 88-7068-230-7
Titolo originale: «Appointment with F.E.A.R.»
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1985
© 1985, Steve Jackson per il testo
© 1985, Declan Considine per le illustrazioni
© 1990, Edizioni E.L. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.

STEVE JACKSON

illustrato da Declan Considine
tradotto da Angela Izzo



Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

COME COMBATTERE I CRIMINALI DI TITAN CITY

In *Appuntamento con la M.O.R.T.E.*, sei il Falco d'Argento, un supereroe dotato di particolari poteri, risoluto difensore della giustizia nella lotta contro il crimine che opprime Titan City. Avrai a che fare con rapine, furti, rapimenti e stagi - crimini commessi da un esercito di malviventi. Ma la tua missione principale è quella di localizzare e prevenire un raptum tra i capi di M.O.R.T.E. (Mafia Organizzazione per il Ristabilimento del Terrore e dell'Eversione) che sta per tenersi in città. Inoltre devi raturare Vlad Ursh, conosciuto con il nome di Cyborg Titanium, capo indisensso di M.O.R.T.E.

Oltre ai tuoi speciali poteri, disponi di un Orologio Anticrimine che ti manda i messaggi di Jerry Grass, un tuo amico e informatore che è in grado di avvertirti dei vari crimini ancor prima che vengano commessi. L'orologio, inoltre, ti tiene perennemente in contatto con la polizia.

Combattendo contro i criminali dei bassifondi scoprirai diversi indizi: alcuni ti permetteranno di localizzare ed arrestare i maggiori esponenti della criminalità organizzata, altri ti daranno informazioni sul luogo e sul momento del segretissimo appuntamento tra gli agenti di M.O.R.T.E.

Continua la tua avventura scegliendo fra quattro superpoteri. La Forza Multipla ti conferisce un'enorme potenza fisica e la capacità di volare. Lo Psico-Potere ti mette in condizione di leggere nella mente, e di influenzare oggetti con la sola forza del pensiero. Con l'ATA (Abilità Tecnica Arriscenta) vieni equipaggiato di una serie di marchingegni, apparecchi e vari oggetti miniaturizzati che puoi

sempre con te nella Ciurra degli Accessori. Col Dorso Energetico, infine, puoi far partire dalle punte delle tue dita un potente raggio di cuergia e, concentrandoti, proiettarlo ovunque desideri. In base al potere che scegli, la soluzione dell'avventura (la localizzazione del radiuo di M.O.R.T.E.) sarà diversa. Dopo aver giocato con un potere potrai riprovare con gli altri; l'efficacia di quel potere e la tua bravura risulteranno dal Punteggio-Erue. I punti Erue ti vengono attribuiti ogni volta che sconfiggi mostri o criminali; sommandoli potrai confrontare il maggior o minor successo di un'avventura rispetto a un'altra. Prima di buttarti a capofitto nella lotta contro la criminalità di Tuna City devi determinare i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna seguendo le regole che ti verranno indicate tra pochi. Più avanti troverai anche un Foglio d'Avventura sul quale annoterai i vari punteggi e tutti gli altri dettagli necessari per giocare. Ti consigliamo di scrivere a matita o di fare alcune copie di questo Foglio d'Avventura, in modo da poterlo usare più volte.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Ma se il tuo potere è la *Forza Moltiplica*, parti automaticamente con Abilità 13.

Tira cinquabli i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche un punteggio di Fortuna. Tira un dado e aggiungi 6 al numero uscito. Questo è il totale da annotare nella casella «Fortuna».

Ti accorgerai tra poco che i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna si modificano frequentemente durante l'avventura, e poiché devi prendere accuratamente nota di ogni variazione di punteggio ti consigliamo di scrivere in piccolo nelle caselle, o di tenere una gomma a portata di mano. Tieni comunque presente che non devi mai cancellare un punteggio iniziale. Infatti, anche se ti viene detto di aggiungere punti all'Abilità, Resistenza o Fortuna, il punteggio totale non deve mai superare quello iniziale.

Il punteggio di Abilità riflette la tua bravura e la tua capacità di risolvere i vari problemi; più alto è il punteggio meglio è. Il punteggio di Resistenza riflette la tua costituzione fisica, la capacità di sopportare la vita, la determinazione e le tue attitudini in generale; più alto è il punteggio più a lungo vivi. Il punteggio di Fortuna indica se per natura sei una persona fortunata o sfortunata.

Combattimenti

Ti troverai spesso a dover combattere con malviventi di vari generi. In questo caso divrai studiare la battaglia come indicato qui sotto.

Innanzitutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco dei criminali» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti vengono dati di volta in volta nel testo.

È chiaro che in veste di supereroe non devi uccidere i criminali contro i quali sei costretto a combattere. Ti sei votato alla giustizia, quindi non puoi togliere la vita a nessun, nemmeno a un malfattore della peggior specie. Ma stai attento perché loro, al contrario, non ci perdonano due volte prima di ucciderti! Se riduci a zero la Resistenza

di un criminale significa che l'hai ucciso, quindi ne paghi le conseguenze perdendo 1 punto Eroic. Quanto riesci a ridurlo a 1 o 2 la Resistenza di un criminale significa che quello si attende.

Ecco in sequenza in cui si svolge il combattimento:

1. Tiri due dadi per l'avversario. Aggiungi al numero uscito il suo punteggio di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi il tuo punteggio di Abilità. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario ciò significa che gli hai inflitto un colpo: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco del criminale è maggiore della tua significa che è stato lui a ferirti: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali siete riusciti a evitarvi un vircolo. Ripetete il combattimento dal numero 1.
4. Hai inflitto un colpo al criminale, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).
5. L'avversario ti ha inflitto un colpo, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza a quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per quello di Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo assalto (segui univariante il procedimento da 1 a 6) e continua così finché la Resistenza del criminale non viene ridotta a 2 o meno, oppure finché la tua Resistenza non viene ridotta a zero. Resistenza zero equivale a morte, sia per te sia per il criminale. Ma se tu uccidi un criminale perdi 1 punto Eroic, quindi stai attento e ritorna alla Fortuna soltanto al momento giusto.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrai capirti di dover affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di richiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Sfidare la sorte è sempre pericoloso, e se l'esito è sfortunato i risultati possono essere catastrofici!

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è minore o uguale al tuo punteggio di Fortuna, allora sei fortunato e il risultato va a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore del tuo punteggio di Fortuna allora sei sfortunato, e vieni penalizzato. Questa procedura viene chiamata «Tirare la Fortuna». Ogni volta che senti la Fortuna devi sottrarre 1 punto dalla Fortuna totale. Ti sarai reso conto fin d'ora che più fai affidamento sulla Fortuna, più la faccenda diventa rischiosa.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verranno date istruzioni per tentare la Fortuna, e ti verrà detto in cosa andrai incontro in caso di buona o cattiva sorte. Comunque avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna in combattimento, sia per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.

Se hai appena inflitto un colpo all'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra. Se sei fortunato in una ferita è grave, e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua

Resistenza. Se invece sei sfortunato devi restituirti 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza puoi fargliene perdere solo 1). Se sei in a rimandare leito puni tentare la Fortuna per ridurre la perdita subito. Se sei fortunato riesci ad attenuare il colpo dell'avversario e riguadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza. Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo di Fortuna ogni volta che ricorri ad essa.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Le istruzioni per recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna ti vengono date di volta in volta nelle pagine del libro. Recuperi Resistenza quando ti scendi in serata a casa, ma stai attento perché non è facile trovare questi bonus! I punti di Fortuna, invece, ti vengono dati quando trovi qualche indizio.

Punti Eroic

Quando catturi o neutralizzi dei pericolosi criminali, o quando risolvi dei crimini, ti vengono assegnati dei punti Eroic dei quali devi prendere nota nel Foglio d'Avventura. I punti Eroic non hanno nulla a che fare col tuo obiettivo principale, che è quello di localizzare il raduno segreto di M.O.R.T.E. e di catturare Vlad Utoch, ossia il Cyborg Titanium. I punti Eroic ti danno semplicemente la misura

della tua capacità in quest'avventura. Così, ogni volta che giochi, annota i punti Eroic per confrontare il diverso grado di successo a seconda dello speciale potere che hai scelto. Ti accorgerai che, in base al potere, anche la soluzione del libro sarà diversa. Potrai quindi giocare più volte e valutare il successo delle tue diverse prestazioni.



Indizi

Qualunque sia lo speciale potere da te scelto, durante l'avventura ti verranno dati degli indizi grazie ai quali potrai rintracciare e catturare i criminali di Titan City. Naturalmente non riuscirai a trovare alcuni malviventi, se non sarai a conoscenza degli indizi necessari.

Esistono due tipi di indizi. Alcuni hanno a che fare con i criminali e le loro malefatte (quelli con cui inizi l'avventura sono di questo tipo); altri sono in relazione con il raduno segreto di M.O.R.T.E.

Senza aver trovato le chiavi necessarie non sarai in grado di intervenire in tempo per impedire questa pericolosissima riunione, e i risultati saranno catastrofici per l'intera Titan City. Dunque: tieni sempre bene in mente che è importante trovare questi indizi, e ricorda anche che quando tenterai nuovamente l'avventura, con un diverso potere speciale, gli stessi indizi potranno venirti dati da altre fonti.

SUPERPOTERI E INDIZI

Tu sei Jean Lafayette, il prodotto di un pericoloso, ma ben riuscito, esperimento genetico. Sebbene il ragazzo avesse un aspetto del tutto normale, con l'andar del tempo è stato chiaro che eri ben lontano dall'essere un umano. Sei infatti dotato di un potere straordinario, e hai giurato di usarlo esclusivamente a beneficio dell'umanità. La popolazione di Titan City ti conosce sotto il nome di Falco d'Argento. Molta gente ti ammira, alcuni non si fidano di te, ma una cosa è sicura: tutti in malavita ti teme. Soltanto i tuoi genitori, che ormai sono morti, conoscevano la tua vera identità e l'origine dei tuoi poteri.

Nell'avventura che ti attende comincia con un particolare potere, scelto tra quattro. Durante le attività quotidiane e gli scontri con i criminali dovrai sempre tenere presenti i tuoi due obiettivi. Prima di tutto devi venire a conoscenza del luogo dell'appuntamento segreto degli agenti di M.O.R.T.E. (la «Macro Organizzazione per il Ristabilimento dell'Equilibrio e dell'Eversione») che si terrà nei prossimi giorni. Questa alleanza tra gli esponenti della criminalità ha come scopo la conquista del mondo occidentale, per l'instaurazione di una nuova dittatura con a capo il tremendo Cyborg Titanium. In secondo luogo devi cercare di guadagnare il maggior numero possibile di punti Eroci per far onore alla tua reputazione di supereroe.

Prima di intraprendere l'avventura scegli lo speciale potere con il quale desideri cominciare, tra i quattro elencati qui sotto. Inizii il gioco con l'aiuto di due indizi, dei quali verrai a conoscenza non appena avrai scelto il potere.

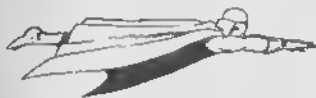
Prima di andare al paragrafo 1 per cominciare, scegli dunque il potere speciale. Leggi gli indizi e rimova tutto sul Foglio d'Avventura.

Forza Multipla

Possiedi la forza di molti uomini. I muscoli delle tue potentissime braccia e gambe sembrano lacerare da un momento all'altro la tua divisa da supereroe. Sono sviluppati alla perfezione e ti danno un'energia tale da permetterti di lottare con 13 punti di Abilità in ogni combattimento. Hai anche il potere di volare in aria alla velocità che desideri. Ciò ti permette di inseguire e catturare un avversario a una velocità supersonica.

Per trovare il primo dei due indizi vai al 127, poi scegli il secondo tra questi:

108 280 312



Psico-Potere

Hai delle straordinarie capacità mentali, grazie alle quali sei in grado di leggere nel pensiero della maggior parte degli uomini e di alcuni animali, e al contempo di influenzarli. Possiedi, inizialmente, benché in nessun limite, la capacità di far muovere oggetti e addirittura di modificare la struttura molecolare di alcuni elementi. Comunque per usare questo potere devi fare un enorme sforzo mentale, quindi ogni volta che ricorri ad esso perdi 2 punti di Resistenza.

Per trovare il primo indizio vai al 222, poi scegli il secondo tra questi:

280 108 152

Abilità Tecnica Aereseinta (ATA)

La tua straordinaria intelligenza ti ha permesso di ideare un'intera collezione di sofisticatissimi aerevoli. Grazie all'impiego di micro-circuiti sei riuscito a miniaturizzare la maggior parte degli apparecchi, in modo da poterli portare facilmente addosso in una Cintura degli Accessori. Di solito, in qualsiasi situazione, riesci a trovare qualcosa di conveniente da usare. Comunque hai evitato di creare delle armi, per evitare che finissero nelle mani dei criminali e che possano essere usate per mettere a repentaglio la sicurezza dell'umanità.

Comincia l'avventura con due indizi scegliendo tra i seguenti:

280 88 152

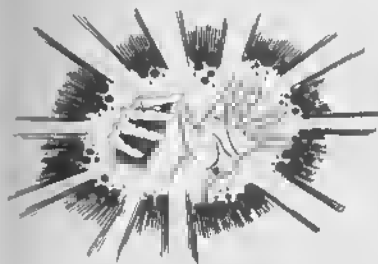
Dardo Energetico

Sei in grado di concentrare l'energia elettrostatica del tuo corpo, e di scaricarla all'esterno attraverso la punta delle dita. Puoi utilizzare quest'energia contro avversari o contro oggetti, avendone sempre il pieno controllo e riuscendo alla perfezione la potenza richiesta per ogni bersaglio. Hai girato che non te ne servirai mai per needere non essere ucciso, ignale che sia la tua pericolosità o la tua cattiveria. Quando usi il Dardo Energetico devi solo determinare se il colpo è andato a segno: contro un umano questo implica automaticamente che l'avversario si arrende senza venire ucciso. Per sapere se il colpo è andato a segno tira entrambi i dadi: se il numero uscito è *minore* o *uguale* alla tua Abilità, riesci a colpire il bersaglio; se il numero uscito è *maggiore* lo manchi, quindi devi portare

a termine un combattimento normale o agire in base alle istruzioni che ti vengono date di volta in volta nel testo per risolvere la situazione. Non sempre potrai usare un secondo Dardo Energetico, ma tieni comunque presente che ogni volta che usi questo potere perdi 2 punti di Resistenza.

Trovi il primo indizio al paragrafo 88, mentre puoi scegliere il secondo tra i seguenti:

222 312 280



DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in alto a destra su ogni pagina del libro. Facendoli scorrere rapidamente le pagine e fermandoli a caso potrai ottenere un «lancio di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ

Punteggio
iniziale:

RESISTENZA

Punteggio
iniziale:

FORTUNA

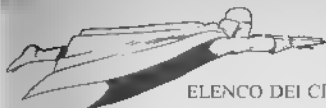
Punteggio
iniziale:

INDIZI

SUPER POTERI

Forza Multipla
Pieno-Puore
Dardo Energetico
VFA

PUNTI EROE



ELENCO DEI CRIMINALI

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza:

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza:

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza:

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza

Abilità
Resistenza:

L'ANTEFATTO

La tua nascita fu motivo di ansia sia per i tuoi genitori sia per i medici. Tua madre aveva acconsentito al sinupursi ad un intervento sperimentale di clonurgia genetica. I dottori l'avevano avvertita dei pericoli che l'esperimento comportava, ma chi poteva saperlo meglio di lei? Tua madre era infatti uno dei ricercatori. Le ricerche preliminari erano state ormai completate e si era giunti ad un punto in cui era impossibile procedere senza verificare i risultati su un soggetto umano. Tuo padre non aveva compreso a pieno le implicazioni di un tale esperimento quando aveva dato il suo consenso, ma in ogni caso otto paia di occhi ansiosi assistettero al tuo arrivo nel mondo.

La loro prima reazione fu di sollievo: avevi certamente l'aspetto di un bambino sano e normale. Anche dai test successivi non risultarono deformità fisiche o anomalie di nessun genere. Durante i tuoi primi anni di vita il tuo sviluppo fu accezionatamente controllato da un'infinita serie di esami fisiologici e psicologici, che sembravano non dover finire mai, ma tutti furono superati brillantemente. I dottori e i ricercatori rimasero davvero soddisfatti: l'esperimento era riuscito a meraviglia. Qualunque cosa si vedesse l'esperimento doveva restare una lacerta di massima segretezza: se la gente avesse saputo i rischi cui si poteva andare incontro, l'opinione pubblica si sarebbe sollevata ed avrebbe certamente messo fine ad ulteriori ricerche in campo genetico. E in quanto a tua madre, quella ragazza ribelle non desiderava affatto che tutto il mondo ti considerasse un esperimento della genetica. Erano dunque in pochi a sapere che era realmente successo.

Man mano che gli anni passavano i dottori si convinsero che non c'era motivo di continuare a controllarti e smisero di farti esami. Ma proprio quando finì il periodo di osservazione venne alla luce che tu eri tutto tranne che un

ragazzo normale, e i tuoi poteri sovrumani cominciavano a manifestarsi.

I tuoi genitori, che si erano stancati degli interminabili controlli, decisero che i tuoi straordinari poteri dovevano restare un segreto per il mondo. La cosa che meno desideravano era vederti studiato come un mostriaculo per il resto della tua vita.

Oggi svolgi un regolare lavoro d'ufficio in una ditta di medie dimensioni, ma appena ti richiama davanti il balen d'Argento, difensore della giustizia. Hai giurato di impegnarti nella lotta contro la criminalità di Tian City e finora sei sempre riuscito a mantenere fede alla tua parola, grazie ai tuoi poteri e ad un altro prezioso dispositivo: un Orologio Anticrimine. Questo piccolo ma prezioso orologio, se puntato al polso, riceve e trasmette messaggi ai tuoi due principali alleati. Grazie ad esso, infatti, sei in grado di metterti in contatto con i discepoli di polvia ed eventualmente di chiamare gli agenti in tuo aiuto. Allo stesso tempo puoi ricevere continuamente le informazioni del tuo amico Jerry Grass, che è in contatto con la malavita e ti avverte tramite l'orologio dei crimini imminenti. Ultimamente Jerry Grass ha avuto notizia di un importante vertice che avrà luogo in città nei prossimi giorni. Vlad Uroshi, capo di M.O.R.T.E. (la Mafia Organizzazione per il Ribaltamento del Terrorismo e dell'Eversione), ha convocato i suoi aiutanti di campo, tutti criminali. Uno di essi, conosciuto anche sotto il nome di Cyhng Tuamini, è un pericoloso delinquente i cui poteri umani sono stati potenziati elettronicamente. È in parte umano e in parte macchina, e di conseguenza decisamente pericoloso. Jerry Grass non è meno riuscito a sapere dove e quando si terrà la riunione, ma di una cosa è sicuro: il vertice è stato indetto per portare un attacco decisivo al mondo civile.

Il piano dev'essere sventato? Devi essere tu a sequestrare il gruppo e il luogo dell'incontro e impedire che esso avvenga, a tutti i costi...



I

Mentre percorri, come tutte le mattine, la solita strada per andare al lavoro, non puoi fare a meno di notare che oggi c'è qualcosa che non va.

I rumori della città alle otto del mattino sono quelli di sempre. Le automobili e gli autobus passano rumorosamente lungo la Clark Street, e i guidatori sono troppo ossessionati perfino per cercare di evitare i buchi e gli ostacoli della strada. Un giovane venditore di giornali grida un titolo in maniera inenimprevedibile (qualcosa a proposito di una rapina), sorformato da una folla di uomini e donne che gli passano davanti per andare al lavoro. Un po' più lontano è in corso una lite tra un anziano uomo d'affari e una donna grassissima che porta a spasso il cane senza guinzaglio, e i cani esuberanti, lasciati al margine della strada, hanno «offeso» l'uomo. E fin qui non c'è nulla d'insolito... o forse sì?

La differenza è appena percepibile, ma è chiaro che oggi per strada aleggia un'aria di tensione. Avverti l'agitazione negli occhi dei passanti; i guidatori accelerano e frenano nervosamente, ed altri piccoli particolari confermano ciò che i tuoi sensi eccezionalmente sviluppati ti fanno percepire: l'atmosfera è decisamente pesante e oggi non è affatto un giorno qualunque.

I tuoi pensieri vengono interrotti bruscamente dai suoni acuti di una sirena della polizia. Voltandoti vedi la Congrat GS gialla e nera che stride giurando l'angolo e si muove nella Clark Street intasata di traffico, per poi svoltare a sinistra in direzione di Antiburn Park. Dopo il suo passaggio il traffico riprende l'andatura normale, quindi ritorni con la giungla alla lite: attorno all'uomo e alla donna si è ora formata una piccola folla di persone che intervergono in favore dell'uno o dell'altra. La situazione comincia a prendere una brutta piega. Cosa intendi fare?



Vai verso di loro per vedere se riesci
a mettere fine al bisbetico?
Curi dietro alla macchina della polizia,
verso Audubon Park?
C'impri un giornale per saperne
di più sulla rapina?
Ignori tutti questi incidenti e vai
a lavorare?

Vai al 263

Vai al 289

Vai al 228

Vai al 341

3

Ti nascondi dietro al cancello e aspetti che Bronski si
avvicini. Appena il rumore dei suoi passi si fa più distinto
tuzzi fuori dal nascondiglio e lo affroni. Stalordito, l'as-
sassino infila la mano nel giubbetto e impugna un'arma: è
una sega elettrica alimentata a batteria! Porta a termine il
combattimento.

Bronski

Abilità 8

Resistenza 8

Se riesci a batterlo vai al 93.

4

Arrivi al circo proprio mentre sono in atto i preparativi per
lo spettacolo serale. I carozzoni sono raggruppati attorno
all'enorme tendone e sul tetto vi sono le gabbie degli
animali. Un nano che indossa un berretto a sonagli ti vede
arrivare e si precipita verso di te. Non può parlare, ma si
mette a strimbazzare con il clacson del suo monociclo, poi
ti afferra per un braccio come se volesse farti seguire. Fai
come desidera e vai con lui (vai al 399)? Preferisci diri-
gerti verso le gabbie dei leoni (vai al 310) o verso un
centrozone dall'aspetto imponente (vai al 223)?

5

Cerchi di sfondare la porta, ma è talmente solida che i tuoi
sforzi risultano inutili. Avresti fatto meglio a non sprecare
le forze in quest'impresa, poiché nel disperato tentativo ti
fenerai e perdi 1 punto di Abilità e 2 di Resistenza (se il
tuo potere è in *Forza Multipla* perdi solo 2 punti di Resi-
stenza). Ora vai al 60.

6

Come farai a scappare da questa prigione? Un solo piano
può funzionare: usare un *Dardo Energetico*. Comunque la
porta è fatta di un pesantissimo metallo di più di dieci



2

Riesci a sigillare il roperchio dell'cassa e ad intrappolare
la creatura in cui si era trasformato Mustafa Karim. Nella
lotta è endito la giacina che il criminale portava sulle
spalle. La raccogli, fuggi nelle tasche e trovi due pezzi di
carta. Su uno c'è l'emblema di M.O.R.T.E. L'altro imma-
giniatamente e ti neorgi che la metà inferiore del figlio è
stata stuprata. Tuttavia si riesce a leggere: «Ritorno sul
jet executive...» Sul secondo pezzo di carta è stata scara-
locchiata una sola parola, «gubino», seguita da un gen-
glifino. Dai un'occhiata alle casse della stanza e ne trovi
una con un simbolo identico a quello della porta. All'interno
non ci sono diversi gioielli d'oro nientemeno a quelli dell'esp-
osizione. Comprendi immediatamente che si tratta di quelli
che Karim aveva rubato e poi sostituito con delle imitazioni.
Qui che ha scoperto la truffa puoi passare il naso alla
polizia. Guadagni 4 punti e vai al 276

centimetri di spessore. Il punto più debole dovrebbe quindi essere la finestrella di vetro. Ti prepari e lanci un raggio di energia debitamente controllato contro il vetro, che cambia improvvisamente colore; da rosso diventi di un bianco incandescente e poi finisce per fondersi. All'interno della camera il calore è tremendo, ma ben preso, e si disintegrasi della finestra, un piacevole soffio d'aria fresca ti inonda il viso. Il buco è appena sufficiente per infilare il braccio, ma riesci a raggiungerla in maniglia e a liberarti. Con enorme sollievo inizi nel corridoio e subito odi delle voci che sembrano provenire da una porta lontana. Ti avvicini, pronto all'azione. Vai al 298.

7

Ti apri un varco tra la folla finché non riesci a guadagnare una buona posizione, dalla quale però riesci a malapena a vedere, tra le teste della gente, le macchine che arrivano. Venti minuti più tardi è la volta della cavalleria, che giunge accompagnata dalle grida della folla. Appena la macchina del Presidente ti passa davanti vedi che un uomo, per nulla interessato allo spettacolo, si mette a tuffare con quiescenza. Ora la sua mano è ben visibile: ha impugnato una pistola e sta puntando di mira il Presidente! Non ti trovi qui in veste di Falco d'Argentina, quindi non puoi usare i tuoi eccezionali poteri, ma devi comunque fare qualcosa per evitare che l'uomo spari! Lo assali alle spalle.

Assassino

Abilità 7

Resistenza 6

Dopo il secondo assalto vai al 359.

8

Altera il ladrocinio per le spalle e gli occhi che non devi più rubare, che deve lavorare sodo per guadagnarsi i soldi se vuole ottenere ciò che desidera. Un sorriso imbarazzato



si disegna sulle labbra del ragazzo, che infila la mano in tasca come se volesse restituire i cioccazzini, ma non è esattamente ciò che fa: impugna invece una pistola euteca e quando preme il grilletto il suo timido sorriso si trasforma in un ghigno scaltro. Da una distanza così ravvicinata è impossibile mancare. Il tuo avvenire di supereroe è finito in questo modo.



9

Stabilisci un contatto telepatico con l'uomo e la donna in mezzo alla folla, e ti concentri. Appena i tuoi poteri lunari estenuano la folla si placa e i due mettono fine al diverbio. La donna scivola le spalle e si allontana col cane, l'uomo, invece, vedendoti rimane di sasso. Continuando a servirti dello *Psico-Potere* resti in contatto col cervello il più a lungo possibile, e ti accorgi che costui non è allatto ciò che vuole sembrare, e che sta cercando disperatamente di celarti qualche oscuro segreto. Il suo pensiero scivola sull'orologio d'oro che ha al polso, ma subito l'uomo cerca di sottrarsi al tuo esame mentale e si concentra brevemente sull'insegna di un banco di pegni che si trova vicino a un ristorante. Che si tratti di un nastro? Non lo saprai mai, poiché ad un tratto la comunicazione telepatica si interrompe e l'uomo sparisce tra la folla. Parti all'inseguimento, cercando di individuare tra i passanti, ma non c'è nulla da fare. Nel frattempo la gente ha perso interesse



per la lite, e riuquanta paio di orecchi spalancati ti stam-
fissando. Dopo esserti cauriato proi:

Andare n Audubon Park.

Andare a lavorare.

Compire un giornale.

Vai al 162

Vai al 341

Vai al 220

10

Lasci l'aeroporto e ti di igi verso enza. Che giornata mra
Spiofoudi in polu onn davnnu al televiore e ti lassà co
uu'abbondante bibia ghiaccinn. Gnadagni 6 puuti di Re
sistenza per il ripisu. Ma c'è quincosa che ti preoccupa:
tuo enpi, Jonah Whyte, sarà luribondo dominu gnadon
riprescutera i al lavoro. Dovrai cercare nna scusa decia-
mente convincente... L'indomani esci di casa in auticip
e decidi di prudere la metropolitana per essere sieno d
arrivare al lavoro in tempo. Ma quando mni la vita di u
spieriore è stata facile? Nello scompiuimento si levn u
grido: «Aiuto! Uu ladio!» Oh, no... ci mauenva anche
questo. Ti fai largo tra la folla, non appena raggiungi l
vunim del boisaioi seuti il lamiliare *hup bip* dell'Orolo-
gio Auticiminc e la voce eletionica di Jerry che dice:
«Rnnd Square. Emergenza». Sospiri. Cosa devi fare? La
metropolitana sta entando in stazioue, quindi se hai inten-
zioue di raggiungere immediatamente Rnnd Square dev
cambiare treno. Se lo fai vai al 201; se vnoi provare
cattinire il ladro vai al 185.

11

Prendi il volo e ti lanci in direzione delln nne di vapine
facendu latere il corpo come una trattola. Il piano funzio-
na! Stai risucchiando la nne secura, che seculu lentaminc
versa il suolo e tuulinando emmucin a solidificarsi, assu-
mendo senlianze niane. Riconosci Ennni, in sirano per
simaggiu che, stadiu dal tuo statigramma, si lasera canu

are facilmente. Hai sconfitti questo pericolosissimi cri-
minale (quindi guadagni 2 puuti Ence), ma non sei riuscito
ad impedighi di nascondere via taluni gli appunti del pro-
fessore al quartici generale di M.O.R.T.E. Vai al 162.

12

Il Dado fuergento culpire violentemente na lauca del
bue congelatu che ti sta arrivando ahlusso n tanta velocita,
ma non riesce n laru rallentare. Forse il heddu ha ridotto
in potenza del tnu ruggin n forse... via non è il mumento
di rricate spirginuui. Devi agire teupristivnnieme per
evitare il pericolo! Vai al 436.

13

Picudi la scula mobile e ti lanci all'inssegnimento. Il tur-
fame ha nu discreto vantaggio, e inoltre sn beue che non
osera servirti dei tnoi poteri con tanta la gente che c'è
intorno. Comunque nl primo piano comuci a guadagnare
tenruo e il deluquente, ndendo i tnoi passi, si voltu e si
accorge che stai per raggiugurlo. Preso dal panico, quan-
do volu pochi scalini vi sepanno, si roglie il giubbotto e
le lo lancia tra le gambe: inciampi sulle entene che peno-
lavano dalla garen e inzozzi fino ai piedi della sala.
Dannazione! Quando nesci a rialzarti lni ha già infilato la
porta e il è spariti per strada. Ormai non riuscirai più a
cattinirlo. Rarengli ihuque il giubbotto e frughi nelle
tasche, sperandu di trovare qualche indizio. Hai quasi
perso le speranze quando, ben celati in nn taschino, trovi
un pezzetto di carta sgualcita. Ti brillano gli occhi quando
vedi che porta in alu il nomeciu di M.O.R.T.E. Il messag-
gio dice: «Non dimenticartelo. Abbiamo bisogno della
teire prima del nostro raduno del 28. Devi assolutamente
fare in modo che ci sia». Per lo meno i tnoi sforzi non sun-
stati del tutto inutili! Tinni nl terzo piano per assennarti
che i delinquenti siano consegnati alla polizia: vni al 380



14

Perduti il negozio, un ammasso disordinato di gioielli di scarso valore, di macchine fotografiche, di macchine per cucire e di pellicce sfuocate. Il retrobottega ha pressappoco lo stesso aspetto. Sembra che qui non si sia muto. Puoi provare ad entrare nel ristorante vicino (vai al 351), ma se hai un'idra migliore vai al 368.

15

Wynceyland brulica di villeggianti che si godono la loro giornata libera al parco dei divertimenti. L'ordine è zurebero filati e di fittelle ti stuzzica le narici e, mentre te ne vai a zuzzu, i ragazzini entrano ridendo da una parte all'altra abbracciati ai loro animalotti di stoffa. Nel baccano generale riesci a distinguere le guide di gioia che provengono dalle montagne russe. Oggi hai deciso di divertirti anche tu. Dove vuoi andare?

Sulle montagne russe?

Vai al 187.

Nella casa dei divertimenti?

Vai al 174.

Sugli autosecontri?

Vai al 357.

16

Leggi i tre libri del Cigno, parti hiani la polizia attraverso l'Orlogio Anterimmo. Mentre aspetti che arrivino gli agenti esamini le stultiche trappole della Tarantola. A parte «Il bagno infrinale», la trappola che lo ha reso famoso (quando la vittima taglia il tappo della vasca da bagno viene inghiottita assieme all'acqua), resti particolarmente colpito da una reticella che, una volta spiegata, si trasforma in una potente rete di dimensioni tali da poter intrappolare un uomo. Ti aggiungi le varie chinfusaglie che ingombrano il laboratorio e arrivi finalmente a qualcosa di interessante: un diario. Sembrando le pagine scopri che la Tarantola era in contatto con Sidney Knox.



un ricercatore dei Laboratori Murdock. Knox è un pacifico che passa il suo tempo libero osservando gli orcelli migratori da un'alta torretta dei laboratori. Ma i Tasmiani lo stavano ricattando, e lui era rostito nel consegnare i suoi indizi. Grazie al diavolo, in caso di necessità puoi ricattare qualcuno facilmente. Se durante l'avventura ti viene data la possibilità di cercare Knox, sottrai 40 dal numero del paragrafo in cui trovi l'indicazione e recati al paragrafo corrispondente. Questo indizio ti fa guadagnare 1 punto di Finanza. Intanto arriva la polizia e prende in mano la situazione. Guadagni 3 punti Eroic. Vai al 428.

17

Deridi che è meglio far visita al gioielliere vestiti normalmente, quindi torni dietro il cespuglio per cambiarti e ti dirigi verso la gioielleria malandata che hai visto nella 9^a Avenue. «Bah! Roharcia» dice un uomo gobbo e calvo grattandosi il mento non shabano. «Non c'è richiesta di medaglioni con monogrammi. Vediamo na pu'. Massimo ventimila». Gli spieghi che non hai intenzione di venderlo e lasci il negozio. Vai al 181.

18

Che giornataccia! Sprofondi in poltrona davanti alla televisione e ti rilassi con un'abbondante bibita ghiacciata. Guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo. Ma c'è qualcosa che ti preoccupa: il tuo capo, Junah Whyne, sarà furibondo domani, quando ti ripresenterai al lavoro. Dovrai trovare una scusa decisamente convincente. L'indomani ti incaricano di anticipare. Stasera devi di viaggiare in metropolitana per essere sicuro di arrivare al lavoro puntuale. Ma quando hai la vita di un supereroe è stato facile? Nello sbronzamento affollato si leva un grido: «Aiuto! Un ladro!» Oh, no... ci mancherà anche questa. Ti fai largo tra la folla, ma appena raggiungi la vittima del

borsaiolo senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. La voce elettronica dice: «Caseificio Cowfield. Presto». Tipico. Un altro dilemma. Il treno si ferma a una stazione vicinissima al Caseificio Cowfield. Scendi al volo per vedere cosa succede (vai al 369) o invece siccini la vittima del borsaiolo (vai al 185)?

19

Vedendo il tuo capo sconfitto gli altri rimangono sconcertati e si arruolano. Li rinvii a chiave nella sala delle conferenze e ti metti ai comandi del jet per riportarlo all'Aeroporto Parker, dove consegnerai i malviventi alle autorità. Vai al 440.

20

Apri la mappa. È una piana di Titan City, e a giudicare dal suo aspetto è stata usata molto: a forza di ditare un'intera area è praticamente invisibile, ed è stata segnata con una crocetta nera. È approssimativamente la zona dell'incrocio tra la 12^a Strada e la 2^a Avenue, ma sulla carta non c'è nessun indizio che lasci capire di cosa potrebbe trattarsi. Ripieghi la mappa e la metti in tasca, poi vai all'86.

21

Migliaia di cittadini si sono riuniti per accogliere il Presidente. Sono già disposti sui due lati della 7^a Avenue, anche se l'arrivo della macchina del Presidente non è previsto che sia mezz'ora. Il manto è blu, le bandiere sventolano in aria e la banda sfilava suonando un brano di benvenuto. Ti siedi in mezz'ora al bar, aspettando il passaggio del corteo presidenziale (vai al 100), o ritiri tra la folla in un posto che offre una visuale decente (vai al 7)?

22

Lancei un *Dardo Energetico* che va immediatamente a segno sul petto della creatura, che mugola di dolore. Ben presto s'incanta la stretta, abbassa le braccia e nasconde la faccia tra le mani. Inaspettatamente, mentre resti inosservato, assisti ad una straordinaria trasformazione: la creatura si contorce e si restringe fino a diventare un minuscolo delle dimensioni normali. Ora ricominci i nam del viso: la creatura che stava per provocare la strage non è altri che Illya Karpov, ben noto agente di M.O.R.T.E. Karpov si avvicina per affrontarti. Devi combatterlo.

Illya Karpov

Abilità 8

Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al 364



23

Avanzi verso la limousine nei panni del l'altro d'Argento. La polizia sta mantenendo la folla a una distanza di sicurezza mentre arrivano due ambulanze e una vettura dei Vigili del Fuoco. Sembra che l'interno situazione sia sotto controllo, tuttavia le fiamme divampano in maniera preoccupante e stanno per raggiungere il serbatoio! I due all'interno della vettura, l'autista ed il suo passeggero, sono terrorizzati. Intendi usare i tuoi straordinari poteri per aiutare quegli uomini (vai al 366), o vuoi prima vedere come se la cavano i soccorsi (vai al 244)?

24

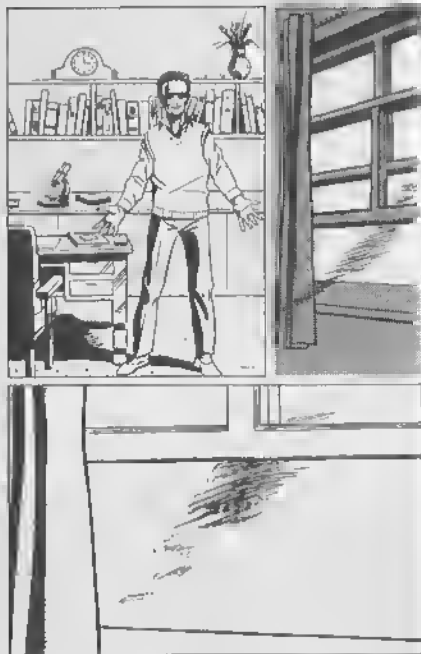
Spalanrhi la porta sul retro e ti trovi in un sordido cortile, recintato da muri. Nell'angolo più lontano c'è una pila di casse di tutti la quale vedi spuntare una scarpia. Se possiedi l'A.T.A. e vuoi avere uno dei dispositivi, vai al 402. Se ti senti dello *Psico-Potere* vai al 209. Se sei il *Dardo Energetico* vai al 344. Altrimenti vai al 232.

25

Rimani di fronte a lui, impotente. Ti ordina di andartene e tu non puoi fare altro che obbedirgli. Infilategli verso la porta, quando un colpo di arma da fuoco segaio da un muro di vetri che si frantumano ti fa sussultare. L'Avvelenatore si lascia cadere in avanti con un fiotto di sangue che gli esce dalla fronte. La fiala cade a terra, fortunatamente intera. Una faccia appare da dietro la finestra e ti fa tirare un sospiro di sollievo: si tratta del gaardino che impugna una pistola ancora fumante! Ora il pericolo è passato e puoi lasciare la centrale idrica. Vai al 107.

26

Ti fa fare un lungo giro di strada all'interno del zoo, finché non arrivi agli uffici amministrativi dove ti presenta al direttore. Gli chiedi se sa qualcosa di più sulla fuga. «C'è stata una fuga, Faleo» dice, «ma non bisogna mica fare un caso nazionale. In fin dei conti che male può fare un fornicatore in libertà? Nell'ipotesi peggiore potrà mangiarsi un paio di trinititi, ma sono sicuro che nessuno avrà motivi di dispiacere, non è vero?» Un lottiere, dunque. Il direttore ha ragione. È del tutto improbabile che possa provocare danni. Lasci il zoo. Dove vai ora? Rispondi alla chiamata e vai al museo egizio (vai al 158) o pensi che ormai sia tardi per recarti là e preferisci dirigerti verso essa (vai al 113)?



27

I pistoni e gli ingranaggi del vano motore sono immobili, e ti fanno pensare ad un gigante addormentato. Improvvisamente il eiglio di una porta che si apre ti mette in allarme e, nascosto dietro un grande volume, resti ad osservare un marinaio che entra per lubrificare un paio di ruote ed esce subito. Ordinaria manutenzione. Risali le scale che escono dalla sala macchine e vai al 368.

28

L'Alchimista indietreggia e solleva la provetta. Poi, senza preavviso, la scaglia sul pavimento ed un gas dall'odore acre si espande nell'aria. Fai di tutto per non perdere il possesso delle tue facoltà, ma senza successo... Vieni svegliato dalla scossa vigorosa di un agente di polizia. Gli Alchimisti sono spariti ponendosi via il bottino. Anche i cassieri ed i clienti stanno riprendendo coscienza, ma due agenti sono inginocchiati vicino ad una donna anziana che non dà segno di muoversi. Uno di loro alza gli occhi e scuote il capo. È morto. Tutti i presenti volgono i loro sguardi su di te: se non fosse stato per la tua intrusione gli Alchimisti sarebbero sicuramente andati via col denaro senza farne nessuno. Sei direttamente responsabile della morte della donna e ciò ti avvilisce. Per questo perdi 1 punto di Abilità; inoltre, a causa dell'effetto del gas, perdi 2 punti di Resistenza. Ora vai al 372.

29

Una piccola nube sembra sta uscendo dalla finestra e fluttua nell'aria. Se possiedi lo *Psalm-Patere* vai al 287. Se hai il *Din di Emergenza* vai al 203. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai all'11. Altrimenti vai al 153.



30

Qual è il numero dell'edificio che stai cercando in questa Avenue? Aggiungi tale numero al numero della Avenue e vai al paragrafo corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al 368.

31

Tira un dado e consulta le indicazioni qui sotto per sapere in che misura vieni danneggiato dal cane:

- 1, 2 o 3 Il cane ti dà una zampata e ti ferisce. Perdi 2 punti di Resistenza.
 4 o 5 Il cane ti fa andare a sbattere contro il muro retrostante. Perdi 2 punti di Resistenza. Inoltre riesce a liberarsi e morsica uno degli spettatori. Perdi 1 punto Eroe.
 6 Il cane ti morsica. Tenta la Fortuna: se sei fortunato subisci una perdita di 3 punti di Resistenza, ma riesci a sopravvivere; se sei sfortunato la ferita ti costa la vita.

Ora torni al paragrafo precedente. Ogni volta che il cane ti colpisce devi tornare a questo paragrafo per conoscere le conseguenze.

32

Il Muro Cervello ti intercetta e si prepara ad affrontarti. Volteggi in aria per un po', poi inizi la discesa verso l'elicottero. Stai acquistando velocità, ma a cinque metri dal brigasmo senti il grido del Muro Cervello: «FUOCO!» Un muro di fiamme fuoriesce dal velivolo e ti investe. Gridi per il dolore provocato dalle fiamme, e ben presto perdi conoscenza. Precipiti sempre più veloce, e per fortuna non riprendi i sensi prima di schiantarti al suolo...

33

Ti lanci addosso al nuntante e lo fai cadere a terra. Porta a termine il combattimento.

Sidney Knox

Abilità 7

Resistenza 6

Se riesci a sconfiggerlo vai al 140

34

Gingi all'abitazione del professor Charles Clayfish, un mito scienziato spaziale che vive in periferia. Più o meno forte e si sbriciando la nebbia. La porta viene aperta dalla domestica del professore, che sembra sorpresa di vederti. «Omh, il Falco d'Argento» dice ridendo imbarazzata. «Quale onore. Siamo abituati a visite di gente molto importante poiché, come certo saprai, il professor Clayfish sta lavorando al snellire *Guerre e Stellari*, ma non abbiamo ancora avuto il piacere di una visita di un supereroe. Entra!» Ti spiega che al momento lo scienziato sta riposando, visto che ieri ha lavorato fino a notte tarda. Vieni che lui svegli (vai al 66), le chiedi se puoi dare un'occhiata al suo studio (vai al 403) o aspetti che si svegli e nel frattempo tieni d'occhio la situazione (vai al 257)?

35

Consegni il Tormenatore alle autorità e resti a guardare mentre viene sbattuto in una delle macchine della polizia. Ti fermi a raccogliere un pezzo di carta che probabilmente gli è caduto dalla tasca. Lo apri: sembrano degli appunti, probabilmente presi durante una conversazione telefonica. La nota è strappata a metà, ma in alto c'è la scritta M.O.R... sottolineata. Più in basso si legge: «Raduno il 27 di questo mese...» Ti fermi a pensare per qualche istante, poi ripigli il foglietto e te lo infili nella cintura. Guadagni 2 punti Eroe. Vai al 10

36

Ti cambi e riconfini a interrogare l'agente, che appena ti riconosce si mette immediatamente sull'attenti e dice: «Il Faleo d'Argenti? Ehm, bella giornata vein? In... In non intendevo... Non è stata una bella giornata per noi. Orribile. C'è niente che posso fare per aiutarti?» Gli diei di calma si e gli chiedi ens'è successo. Sembra che qualcuno sia stato sgozzato: si tratta di un uomo piuttosto ricco, il quale è stata tagliata la gola mentre andava tranquillamente al lavoro. L'agente non sa diti altro. Probabilmente la polizia ha il caso sotto controllo, e non c'è niente che tu possa fare. Vai al 73.

37

Porti con te la chiave e, uscendo dalla Camera Rotante, ti imbatti in Grant Morley. Gli chiedi se la chiave è sua, ma egli, dopo averla esaminata per un po', se ne decide decisamente il capo. Perplesso, lasci la Casa dei Divertimenti interrogandoti sullo stato ritrovamento, ma giungi ben presto alla soluzione vedendo un ragazzino in lacrime accanto alla sua bicicletta. Ha perso la chiave del lucchetto. Gliela porgi. Guadagni 1 punto Eroico per averlo aiutato. Vai al 103.

38

Fai la tua visita a Grass in veste di Faleo d'Argenti. Abita nelle parti basse della città, in un monolocale di infimo ordine. Vedendoti resta sconvolto: indubbiamente la tua apparizione manderà all'aria la sua esperimento, ma come sempre ha delle utili informazioni da darti. Sembra che Tarantola entri nella mente di un certo Silney Knox, un ricercatore dei Laboratori Nucleari Midweek. Naturalmente è un tipo del tutto pacifico, che non trascorre il suo tempo libero osservando gli insetti migratori da un'alta torretta del laboratorio. Ma ora nel cervello di Knox è



stata inculcata una suggestione post-ipnotica. Nessuno sa esattamente di cosa si tratta, ma le informazioni di Jerry sono ugualmente utili: sei trovato a cercare Silney Knox sotto il 40 dal numero del paragrafo in cui ti viene data l'indicazione, e vai al nuovo paragrafo. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Esei con discrezione e torni a casa. Il resto del pomeriggio è privo di imprevisti, quindi ti riposi e guadagni 6 punti di Resistenza. Vai al 215.



39

Ti dirigi verso il centro, in direzione del porto, ma la zona è piuttosto vasta. Vai verso Marina Oerania per controllare gli yacht di lusso (vai al 370) o alla Baia di Clancey, al cantiere navale (vai al 317)!

40

Ormai la partita è stata sospesa: continuerà in data da determinarsi. Cosa intendi fare ora? Puoi andare a vedere la partita in onore del Presidente alla 7^a Avvenire (vai al 21), o tornare a casa per riposarti (vai al 311).

41

Ti precipiti nel panificio e rinunci a fare domande sul cliente che è entrato per ultimo, ma sembra che il suo comportamento sia stato del tutto normale: ha comprato una pagnotta di pane integrale e due paste alla crema. I



connessi non sanno nient'altro. Se sei dotato dello *Prin-
ci-Potere* puoi provare a leggere nei loro pensieri (vai al
246). Se possiedi la *Forza Multipla* puoi lanciare all'inse-
guimento del furgoncino (vai al 414). Altrimenti puoi
rimanere sul luogo del misfatto per vedere se ci sono altri
indizi da prendere in considerazione (vai al 331).

42

Dai un'occhiata tra gli scaffali per vedere se c'è qualcosa
di particolare. Cosa potresti compirgli? Una brigatella?
Un'umanità poliziesca? Boh. Ecco un'idea: ... il *prindgu-
mista sei tu...* Gli compri un librogame, poi vai al 301.

43

La fortuna ti assiste: è stato appena restituito un biglietto
per lo spettacolo di stasera. Non è uno dei posti migliori,
ma riuscirai comunque a goderti lo spettacolo. Si tratta
della storia di un gruppo di topi che vivono in un deposito
di immondizie, e che per passare il tempo cantano e balla-
no. Una trama piuttosto sciocca per i tuoi gusti, ma lo sai.
Lola Munché, non è niente male. Durante l'ultima scena,
proprio mentre sta cantando la canzone di chiusura, lo
spettacolo viene interrotto. Inizialmente pensi che lo stra-
no personaggio vestito da serpente sia uno degli attori, ma
quando si carica la star sulle spalle nel bel mezzo della
canzone e la porta fuori capisci che si tratta di un rapimen-
to! Tieni un lungo bacio, in un angolo del teatro, e ti cambi
d'abito. Aspetti fuori del teatro per sorprenderti la mentre
fugge (vai al 407) o la segui dietro le quinte (vai al 1691).
Altrimenti puoi ripensarti e decidere di non intervenire.
Se deridi che è meglio rimanere a casa, arrata quel che
accada, vai al 79.



44

L'ambiente sporco e malsano della sala d'aspetto conferma i tuoi sospetti. Non sono certo gli uffici di un'exportatrice di materiale di alta tecnologia. Una signora anziana, con i capelli raccenti in un elignon, vedendoti entrare alza le sopracciglia. Sgusci via in fretta con l'intenzione di perlopiù che affari prima che ti fermi (vai al 199) o di non vedere se risponde una parola d'ordine (vai al 110)?

45

Perlisti il luogo attorno alla gabbia per vedere se c'è qualcosa che spieghi un'eventuale relazione tra i leoni e l'assalto alla donna, ma non trovi nulla. Dopo un po' decidi che questa pista non merita di essere seguita e vai al 148.

46

All'interno dell'aviorimessa c'è soltanto un elicottero, e nei paraggi non c'è traccia del personale di terra. L'elicottero è a sei posti, l'ideale per un raid. Decidi comunque di nasconderti dietro una pila di casse da imballaggio che si trovano in un angolo dell'aviorimessa, poiché non ti aspetti che sbeccata nella punta che siano trascorse due ore. A che mai pensi che debba tenersi il raduno? Somma quest'ora alla data di oggi ed aggiungi il totale al numero di questo paragrafo. Se ciò che leggi non ha senso rispetta alla situazione in cui ti trovi (vai al 220).

47

Vai al 34

48

Il raggio va a segno e colpisce la creatura in pieno petto. Vedi che l'areilla leggermente, ma poi si volta e riggisce. Puoi ancora una volta tentare di risultare migliore; il tuo

raggio non gli ha provocato alcun danno. Il Devastatore è fatto di roccia indelebile e non può venir ferito dal tuo *Dardo Energetico*. Infatti salta verso di te con i pugni chiusi, e ti sferra un colpo che ti fa volare dall'altra parte della stanza. Prima che tu sia riuscito a riprenderti il Devastatore ti ha già alzato per scaraventarti fuori della finestra. Fortunatamente sei ancora privo di sensi quando ti schianti al suolo dopo un volo di tre piani...

49

Insisti nel tentativo di far ragionare l'uomo. Mentre inizialmente sembra che sia tutto inutile, in un secondo momento riesci a penetrare nel suo cervello. Immaginato dal personale della torre di controllo, cecchi di fargli capire che l'unico risultato della sua azione sarebbe quello di perdere la vita assieme alle altre persone che si trovano a bordo. Alla fine riesci a convincerlo a rinunciare al suo piano. Il pazzo lascia i comandi e slega il pilota, che riesce a ripartire in salvo l'aereo. Vai al 285.

50

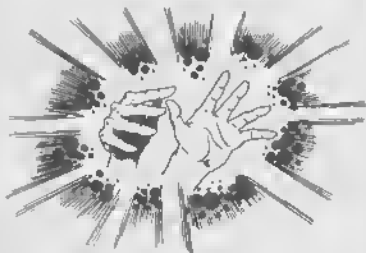
Devi decidere dove andare. Enne puoi trovare ciò che stai cercando ad uno degli incroci. Ma di quale si tratta? Somma il numero della Strada a quello dell'Avenue e vai al paragrafo risultante. Se le indicazioni non hanno senso vai al 368.

51

Telefoni a quest'uomo. Ti risponde una voce giovanile che spropria di parlare appena le tue parole entrano nell'orecchio. E d'accordo; verrà immediatamente all'artoposto. Dopo un'ora arriva. Susan è giovane, attraente e risolutamente rossa. Acerta di mettersi in contatto radio con il Timentatore. «Richard» singhiozza, «sono io, Susan!» Dopo qualche momento di silenzio una voce nasale



risponde: «Susan! Che ci fai lì?» Susan risponde: «Oh, ti preghi Richard... non fare del male a questa povera gente. Non ti hanno fatto niente. Ora so che la ragazza era soltanto un'intermedia privata». Una storia complurata, non c'è che dire, ma almeno riesce a comunicare con lui. Direi infatti dopo lo ha convinto ad abbandonare il suo piano pazzo e ad andarsene. Infatti l'aceto rientra all'hotel senza inconvenienti. Se il tuo potere è la Forza Moltiplica vai al 35, altrimenti vai al 285.



52

Devi reagire in fretta, non hai tempo per rievocarti e usare i tuoi poteri. Vai al 436.

53

Volevamo i suoi tre compagni stesi ai suoi. L'ultimo dei Guerrieri del Fuoco comincia a diventare nervoso. Smette le fiamme e si precipita verso la scala mobile. Vieni inseguito (vai al 13) o vuoi assicurarti che gli altri tre vengano consegnati alle autorità (vai al 380)?

54

Una macchina della polizia, non commissariata, arriva a tutta velocità e due ispettori in borghese salgono fuori. Nel frattempo perlustri la zona dei respugli. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al 405, se sei sfortunato vai al 91.

55

Ti alzi in volo e ti punti sopra l'acqua. La donna aveva ragione: trenta metri al largo c'è la prima rete di uno squalo che avanza verso un ragazzo rimasto in acqua. Ti immergi per affondare il mostro. Vai al 294.

56

Aspetti nei pressi dell'edificio per più di un'ora, sperando che il Serpente e la sua vittima compaiano da un momento all'altro. Ad un certo punto arriva uno dei portinai correndo affannosamente, e ansando dice: «Dal tetto... è fuggito con Miss Mauche». Sgattaioli in fretta attorno al teatro e raggiungi la porta di servizio, ma è troppo tardi. Il rapitore è riuscito a fuggire senza lasciare traccia. Non hai altra scelta: lascia il teatro e dirigiti verso casa. Vai al 79.

57

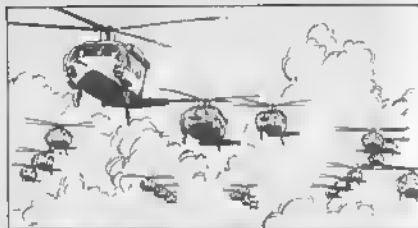
L'assassino sta per colpire il bersaglio. La sola possibilità che ti rimane è quella di usare il *Dardo Energetico*. E se dovessi morderlo non esitare a saltargli addosso. Se lo colpisci vai al 400; se il colpo non va a segno, o se preferisci non servirti del *Dardo Energetico*, porta a termine il combattimento colpo a corpo.

Assassino

Abilità 9

Resistenza 8

Se esci vincitore vai al 258.



58

Assieme al colonnello ti precipiti nel piazzale delle esecuzioni, e lo osservi mentre impartisce ordini ai militari. In breve hai una chiara visione di ciò che sta succedendo: venti elicotteri di M.O.R.T.F. si stanno dirigendo verso la base, forniti di armi pesanti. Quando gli elicotteri sono ben visibili ti accorgi che siete di fronte ad un'incursione perfettamente organizzata, e ti domandi chi mai può averla organizzata. Durante la sparatoria diversi elicotteri iniziano sul piazzale, e quando un uomo latitante, con la fronte alta e vestito di nero, scende dall'elicottero i tuoi sospetti sono confermati. Il Macro Cervello! Prodotto da esperimenti genetici, come te, il Macro Cervello ha un'intelligenza tremendamente sviluppata, ma a differenza di te ha deciso di usarla per perseguire la causa del male. Una combinazione formidabile. Per ciò che ti riguarda hai ben poco da fare contro il suo esercito privato, addestrato con ogni cura. Tuttavia, se gli uomini del colonnello riuscissero a tenerlo a bada e tu avessi l'opportunità di affrontarlo da solo... Mentre ti vengono questi pensieri l'Orologio Anticrimine comincia a mandare segnali: «Palazzo del Consiglio. Emergenza». Mettiti sul da farsi: se desideri lasciare che l'esercito faccia fronte da solo al nemico per andare a vedere che cosa sta succedendo al Palazzo del Consiglio vai al 154, se invece senti di sorprendere il Macro Cervello quando è solo, vai al 208.

59

Ti concentri sul meccanismo della porta sperando di riuscire ad aprirla, ma la situazione è disperata. Si tratta di una porta di metallo spessa dieci centimetri, e le tue idee di prurito non riescono ad oltrepassarla. Dopo un po' senti degli altri passi lungo il corridoio, finché una lacrima allarmata spunta da dietro la finestrella. «Un intruso!» grida l'uomo. «È rimasto chiuso nella camera di lancio!»

Non è difficile immaginare la tua prossima mossa: un rimbombio che fa tremare le pareti, seguito da un fortissimo sibilo, è segno che sei stato lanciato fuori del sottomantico, in mare. Il tuo errore non ha retto al colpo e i tuoi polmoni non ci metteranno molto a riempirsi di acqua. Non tornerai mai più nel mondo dei vivi...

60

Un attimo prima di andartene parli con uno degli agenti di polizia che abita nei paraggi di Starker's Beach. Ci sono stati dei rapporti sull'avvistamento di un gigantesco squalo che si aggira non troppo distante da riva. L'agente ti sarebbe grato se volessi investigare personalmente sul caso: ha due bambini che vanno a nuotare ogni fine settimana, ed è seriamente preoccupato per la loro sicurezza. Gli dici che cercherai di prendere in considerazione la sua richiesta. Ti rechi direttamente alla spiaggia (vai al 72) o decidi di non farlo (vai al 98)?

61

L'aver assistito alla trasfinitazione ti ha sconvolto, e intanto la Minerva avanza e tu non hai ancora deciso come affrontarla. Ti lanci all'attacco (vai al 184) o scappi via lontano dalla creatura (vai al 314)?

62

La scena è spaventosa: a terra nei pressi del paligione ci sono dei feriti ed altre persone, in preda al panico, che cercano disperatamente di allontanarsi dal pericoloso marcingegni. Se il tuo potere è l'ATA vai al 186; con la *Forza Moltiplica* vai al 116. Col *Dardo Energetico* vai al 304. Con la *Psico-Potere* vai al 282.



63

Torni a casa per cambiarti i pantaloni e per curarti la gamba. Riacquisti i punti di Resistenza persi, poi esci nuovamente per andare al lavoro. Vai al 341

64

L'uomo balbetta nervosamente: «La pistola! Aveva una pistola!» Gli mostri la pistola ad acqua trovata nella tasca del mucioso e gli spizzi l'acqua in faccia. Quello china il capo, distratto. Che razza di emulo! Desidera ripartire in qualche modo, dandoti delle notizie che ritenga interessanti; ieri ha sentito una conversazione di due suoi clienti abituali che lavorano al mattino alla città. Dicevano che il mattatino è stato recentemente acquistato da una certa Silvia Gelo. Incuriosito dal nome, che non gli suonava affatto nuovo, il negoziante era poi andato a scartabellare dei vecchi documenti e aveva scoperto che Silvia Gelo non era altri che la Regina del Ghiaccio. Questa informazione ti fa davvero comodo. Se dovesse capitarti di imbatterti in qualche malefatta della Regina del Ghiaccio, sottrai 20 dal paragrafo in cui sospetti che si tratta di lei e vai al paragrafo risultante. Ringrazi il negoziante e guadagni 1 punto di Fortuna. Ora vai al 438.

65

Ad un tratto, mentre gli sferti un potente pugno al petto, ti cade un improvviso: la creatura è spunta! Assieme agli spettatori che stavano assistito al combattimento spalancati gli occhi, meravigliati. Vai al 438

66

Il professore è tutt'altro che contento di essere stato svegliato: sgrida la domestica e scende le scale in vestaglia brontolando: «Non mi importa chi è. Sono alle prese con quel dannato satellite *Gintre Saffari* e ho bisogno di

riposare». Ti senti per averlo distaccato, e gli racconti del tuo timore che qualcuno voglia rubargli i suoi appunti segreti. «Assai» s'uffa. «Questa casa è purna da an solisteanu sistema d'allarme. Nessunu t'inscièbbe ad entrar senza azionarlo». Gli spieghi che ponebbe trattarsi di una persona fanni del rumane, e che svelte più saggi dare una centoallina ai suoi progetti. Vai al 303.



67

Devi metterti nell'ordine di idee di tornare al lavoro. Sta cominciando a piovere. Se non c'è un altro posto in cui vuoi andare, incamminati verso l'ufficio andando al 111.

68

Perfusi nel negozio: gioielli di scarso valore, macchine fotografiche, marchingegni elettronici e pellicole shrinkable sono sparsi ovunque. Il negoziante ha pressappoco lo stesso aspetto. Sembra che qui non ci sia niente. Puoi provare a dare un'occhiata nel risanante adiacente (vai al 351) o fare qualche altro (vai al 368).

69

La bialena di acido fenico si rompe sul prun della creatura liberando una vampata furiosa. L'arido sta corrodendo il



suo corpo roccioso! Con movimenti goffi cerca di disperdere il fumo, ma lo vedi barcollare e capisci che si sta indebolendo. Si accascia al suolo, accanto alla finestra in frantumi, ed emette un terrore mugugno. Raccontigli tante le sue forze e riesce a rialzarsi, impreggia sui piedi malfatti e perde l'equilibrio proprio davanti alla finestra, precipitando dal terzo piano. Ti affacci alla finestra: ciò che resta di lui è un mucchietto di roccia in frantumi. Ora che il pericolo è passato vai al 119.



70

Se resti in città vuol dire che sai già dove dirigerti per recarti al luogo segreto del raduno di M.O.R.T.E., che è stato fissato in una Avenue. In quale Avenue deciderai di unirti? Moltiplica il tuo numero per 10 e recati al paragrafo corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al 368.

71

Lascia la piazza e ti incammini verso l'ufficio. C'era sarebbe bello se le cose fossero più semplici: ma la figlia di Rauld Square ha gli occhi puntati su di te e fa un gomitare per nascerle a poigriti panta e penna. Un uomo dal viso astuto cattura il tuo sguardo: «Psst! Ehi. Fallo! Vieni qui!». È un tipo sospetto, ed ha anche lui carta e penna in mano. Lo raggiungi per veder cosa ha da dirti (vai al 126) ti accetti le richieste del pubblico e rimandi a concedere aiuti (vai al 393)!



72

Quando arrivi a Starkers Beach sembra tutto in ordine. Centinaia di famigliole stanno prendendo il sole e sgua-
zando in acqua. Ragazze con costumi succinti camminano
a coppie sul lungomare, e ridono quando vedono passare
i giovanotti dal fisico possente che cercano di attirare la
loro attenzione. Improvvisamente si leva un grido, un
grido che si sente distintamente perfino tra lo schiamazzo
generale. È la voce di una donna che strilla: «Squalo! Uno
squalo!» La reazione è immediata: i bagnanti escono rapi-
damente dall'acqua, in preda al panico, formando una
corrente umana che si dirige verso la spiaggia. Anche la
tua reazione è immediata. Qual è il tuo potere?

ATA?

Vai al **299**.

Dardo Energetico?

Vai al **180**.

Psico-Potere?

Vai al **146**.

Forza Multipla?

Vai al **55**.

73

Riprendi le tue sembianze abituali. Vai al **181**.

74

Raggiungere il Buffone nella camera segreta non è stata
un'impresa semplice, ma con un salto ben calcolato sul
trampolino riesci a tornare a terra senza inconvenienti e,
una volta uscito dalla Casa dei Divertimenti, consegna il
malvivente alla polizia. Guadagni 3 punti Eroe per aver
catturato il Buffone. Ora vai al **103**.

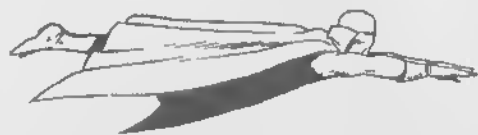
75

Ricordi che il Presidente è atteso per oggi a Titan City.
Vuoi recarti alla 7° Avenue per vedere il corteo presiden-
ziale? In questo caso vai al **21**; ma se l'avvenimento ti
lascia indifferente puoi assistere alla partita di football che

la tua squadra preferita, le Tigri di Titan, gioca contro i Moicani: vai al 114.

76

Tua zia Florence è felicissima di vederti, ma ti chiede meravigliata cos'altro hai combinato per esserti ridotto in quello stato. È tutta indaffarata a preparare il tè, e ti offre delle paste alla crema. Sei esausto per le fatiche del giorno e decidi che è meglio trascorrere la notte da lei piuttosto che affrontare a quest'ora il lungo viaggio verso casa. Il giorno dopo ti svegli ben riposato: per fortuna è sabato, e non si va a lavorare (sempre che tu abbia ancora un posto di lavoro). Saluti la zia, la ringrazi e lasci la sua casa. Cosa vuoi fare adesso? Puoi recarti all'esposizione degli elettrodomestici del futuro a Palazzo Trotola, andando al 425; oppure puoi assistere al passaggio del corteo presidenziale nella 7^a Avenue andando al 21. E poi oggi le Tigri di Titan giocano un'amichevole di football contro i Moicani. Se preferisci andare a vedere la partita vai al 114.



77

Le tue supposizioni sono esatte: la piscina non si è congelata a causa del cattivo funzionamento dell'impianto di riscaldamento, ma per opera della Regina del Ghiaccio, i cui poteri hanno messo in serio pericolo i nuotatori. Puoi metterti sulle sue tracce andando al 129; ma forse prima è meglio provare a salvare le due ragazze che si trovano imprigionate nel ghiaccio tornando al 97.



78

Combatti singolarmente con le tre creature.

	Abilità	Resistenza
Bestia a quattro braccia	8	6
Uomo-tigre	9	5
Dottor Macabro	7	7

Se riesci a sconfiggerli tutti, li consegna alla polizia e guadagni 3 punti Ero. Ora vai al 226.

79

Dopo una buona notte di riposo ti metti in cammino verso l'ufficio. Con grande sollievo constati che l'Orologio Antierimine non si è messo a suonare, e stamattina riesci ad arrivare prima del tuo capo, Jonah Whyte, che quando ti vede diligentemente intento al tuo lavoro non riesce a credere ai suoi occhi. Guadagni 2 punti di Fortuna perché il pericolo di perdere l'impiego è ormai passato. Alle cinque lasci l'ufficio. Vuoi trasformarti nel Falco d'Argento, e raggiungere il quartier generale della polizia per sapere perché oggi ci sono stati così pochi problemi (vai al 245), o preferisci fare una sorpresa a tua zia che vive in periferia, andandola a trovare (vai al 134)?

80

Estrai dalla cintura il congegno per i disturbi mentali, lo accendi e ti dirigi verso la creatura, che si gira a sua volta verso di te e si concentra. Il tuo apparecchio non funziona! Knox si mette a ridere mentre armeggia con la scatola, ma poi riporta immediatamente l'attenzione sul reattore. Non ti resta altro che affrontarlo corpo a corpo: vai al 33.

81

Mostrandogli le mani con un gesto di apparente sottomissione concentri la tua energia mentale sull'Avvelenatore,

che togli il tappo alla fiala del veleno e comincia a portarla alla bocca. Ti concentri ancora di più, e quella canaglia si mette a gridare! Lo hai obbligato mentalmente a ingoiare qualche goccia del suo temibile veleno! Terrozzato, ti supplica di risparmiargli la vita e tu prometti di farlo ad una sola condizione: che ti dica tutto ciò che sa a proposito di M.O.R.T.E. «D'accordo...» balbetta, «parlerò. Vlad Utosh sta organizzando un raduno tra breve. Io non sono stato convocato, ma so che un uomo che porta un orologio d'oro è al corrente di dove si terrà». Con un ultimo sforzo mentale lo costringi a gettare per terra la fiala. È ciò che fa, malgrado le sue intenzioni, e tu riesci a catturarlo facilmente. Vai al 227.

82

Ti batti con un cane per volta (e solo con quelli che sono effettivamente scappati dal laboratorio).

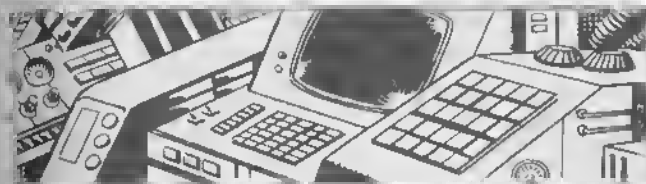
	Abilità	Resistenza
1° Cane Ionico	7	5
2° Cane Ionico	6	5
3° Cane Ionico	7	6
4° Cane Ionico	7	7

La prima volta che uno dei cani ottiene una Forza d'Attacco superiore alla tua vai al 31, ma tieni in mente il numero di questo paragrafo poiché ti verranno date istruzioni per tornarci. Se riesci a sconfiggere tutti i cani vai al 193.

83

Consulta i registri dove sono segnati i contenuti delle cassette. Si tratta di denaro, di gioielli, di vecchi documenti e di dischetti di computer, che appartengono per lo più a cittadini benestanti o a commercianti. Le cassette sono rimaste per la maggior parte nella cassaforte, che ora è chiusa, ma altre si trovano accanto ad essa, con una parte

del contenuto sparso sul pavimento. La prima cosa che raccogli è un certificato che comprova la proprietà di un mattatoio venduto recentemente. Il nome del proprietario ti fa rabbrivire: Silvia Gelo. Certo, la Regina del Ghiaccio! Se nel corso dell'avventura riuscirai a scoprire la sua attività illecita, potrai localizzarla sottraendo 20 dal paragrafo in cui ti troverai e recandoti al paragrafo risultante. Ora vai al 60.



84

Ti precipiti fuori della torre di controllo e ti alzi in volo verso l'aereo, che sta viaggiando basso sopra l'aeroporto. Lo raggiungi facilmente ed entri attraverso una delle porte d'emergenza. Provochi uno spostamento d'aria che mette in allarme i passeggeri, sorpresi nel veder apparire il Falco d'Argento. Chiudi la porta e cerchi di rassiegarli raccomandando di mantenere la calma. Per fortuna il Tormentatore non si è accorto della tua intrusione, quindi potrai benissimo coglierlo di sorpresa. Spalanchi la porta della cabina di pilotaggio e vedi che i due piloti sono legati. Al posto di comando c'è un pazzoide dai capelli irsuti, il cui sorriso soddisfatto si trasforma in un'espressione sbalordita appena ti vede. Senza lasciargli il tempo di reagire ti getti su di lui.

Tormentatore	Abilità 8	Resistenza 9
Se riesci a sconfiggerlo in meno di dieci assalti vai al 346, altrimenti vai al 376.		



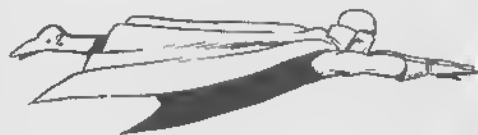
85

Nell'istante in cui entri nel cimitero il cielo si riempie di nubi, rendendo l'atmosfera ancora più tenebrosa. Improvvisamente un rumore proveniente da destra attira la tua attenzione: viene da una tomba scavata di recente. Ti avvicini per ispezionarla meglio, e all'improvviso vedi che la terra che la ricopre si muove. Qualcosa sta cercando di venir fuori! Pian piano vedi emergere una mano, e subito dopo una forma gigantesca si alza in piedi, lasciandoti esterrefatto. Riconosci la creatura; si tratta dello Spettro, il mostro che non conosce la morte, che hai già avuto occasione di incontrare. Ma perché mai è stato seppellito in una tomba ordinaria? Probabilmente è stato qualche idiota che non ha creduto alla sua storia. Ad ogni modo una cosa è sicura: non è il caso che si rimetta all'opera per devastare Titan City. Ora è meglio lasciar perdere i ragionamenti e passare all'azione, perché il mostro si sta dirigendo verso di te, con le sue lunghe mani che terminano con dei pericolosissimi artigli. Se il tuo potere è l'ATA vai al 332. Con lo Psico-Potere vai al 422. Col Dardo Energetico vai al 352. Con la Forza Multipla vai al 373.

86

La metropolitana si ferma alla stazione di Grimm. Qui scendi per recarti in ufficio e tenti di raggiungere la tua scrivania senza dare nell'occhio, ma appena oltrepassi la porta dell'ufficio ti giunge la voce tonante di Jonah Whyte che grida: «Lafayette! Venga qui. *Immediatamente!*» Ti rechi nel suo ufficio borbottando qualche parola di scusa per giustificare l'ormai abituale ritardo, ma lui ti interrompe dicendo: «Ne ho abbastanza. Cosa pensa che si faccia qui? La carità? O ritiene che dobbiamo esserle grati per averci onorato della sua presenza? È molto gentile da parte sua essersi degnato di venire a farci visita. Voglio aggiungere una cosa. Siccome oggi mi sento buono potrà avere

tutto il giorno libero. Non retribuito, s'intende. E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» A testa bassa esci dal suo ufficio. Come potresti spiegargli ciò che ti è capitato? Ma ormai sei stato sospeso e non ti resta che decidere dove andare. Se intendi trascorrere la giornata a Wysneyland, il parco dei divertimenti, vai al 15; se preferisci fare delle compere in centro vai al 202.



87

Ti lanci verso l'aereo, e nel momento in cui sta cominciando a decollare riesci a salire sul bordo di un'ala e ad entrare da una delle porte d'emergenza. La riunione è già cominciata, e si tiene in una sala appositamente adibita per la conferenza. Il tuo arrivo non è passato inosservato: impressionati dalla tua improvvisa apparizione i sei delegati si alzano in piedi, tutti tranne uno. «Ritiratevi» grida quest'ultimo con una profonda voce elettronica. «Questo gracile visitatore non è all'altezza del Cyborg Titanium!» Gli altri rimangono ad osservare, mentre la gigantesca creatura calva avanza verso di te. Metà uomo e metà robot, ha delle possenti braccia elettrocomandate, ed una luce rossastra si accende a intermittenza nei due occhialini che fungono da occhi. Possiedi un Blocca-Circuiti? In questo caso vai al 411, altrimenti combatti il capo di M.O.R.T.E.!

Cyborg Titanium

Abilità 18

Resistenza 20

Dopo il terzo assalto vai al 136.

88

Un noto gruppo di furfanti, conosciuti con il nome di Alchimisti, sta preparando una serie di rapine ad alcuni istituti bancari. Il primo colpo verrà fatto alla Banca Cleveland alle quattro del mattino, e il successivo in una filiale della stessa banca che si trova all'angolo tra la 128ª Strada e la 10ª Avenue.

89

Percorri tutto il corridoio alla ricerca di un estintore, ma non ne vedi nessuno. Finalmente riesci a trovarlo in una stanza vuota e lo porti al laboratorio. Togli la sicura e lo punti verso la bottiglia in ebollizione, ma non succede nulla! Leggendo le istruzioni ti rendi conto che l'estintore è fuori uso. Lo getti via e provi a cercarne uno funzionante al piano di sotto, ma una volta tornato al laboratorio trovi il professor Murdock che ti aspetta con un sorriso raggianti. «Guarda» dice, «la temperatura si sta abbassando. Il pericolo è passato». Infatti il liquido della bottiglia ha smesso di bollire e sembra raffreddarsi. Ormai non c'è più alcun rischio, quindi lasci l'edificio per dirigerti tranquillamente verso casa. Vai al 18.

90

I trampolini si trovano lungo un muro della Casa dei Divertimenti. Invogliato dagli altri cominci a saltare sempre più in alto. A prima vista i trampolini sembrano solidi e del tutto normali, ma saltando noti qualcosa di sospetto: si tratta di una porta, praticamente invisibile dal basso. Continui a saltare in aria e riesci a raggiungere la nicchia che sta davanti all'entrata, ed aggrappandoti a delle sbarre situate accanto alla porta riesci ad aprirla. Entri e ti trovi in una stanza di piccole dimensioni nella quale, dietro un pannello di controllo, puoi vedere una sagoma. La tua intuizione era esatta. Si tratta del Buffone Scarlatto, il

gangster che indossa un costume rosso, ricercato dalla polizia per le sue numerose rapine a mano armata. Vedendoti il criminale sfodera un sorriso diabolico. Devi attaccare.

Buffone Scarlatto Abilità 9 Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al 74.

91

Non trovi nulla nei cespugli, e ritieni che sia meglio passare il caso alla polizia. Vai al 73.

92

Tenendo prudentemente d'occhio il leone cerchi il Vaporizzatore nella Cintura degli Accessori, e fai in modo da simulare l'odore della gazzella. Appena lo senti, il leone comincia ad annusare: è ansioso di catturare la preda. Allora getti il marchingegno dentro la gabbia e il leone si dimentica di te, come pure degli ordini ricevuti. Il direttore, avendo visto come ti sei facilmente sbarazzato della bestia, si arrende senza fare storie. Lo riporti dunque nella piccola stanza e ti metti a frugare tra le sue carte. Una pagina in particolare desta il tuo interesse: è un messaggio di M.O.R.T.E. La nota dice: «La parola d'ordine è *Mercurio*. Il messaggio deve essere memorizzato e distrutto». Ora vai al 433.

93

Ti dirigi con l'assassino verso il distretto di polizia, ma strada facendo Bronski cerca di convincerti a non lasciarlo in mano agli agenti. Ti dimostra le sue buone intenzioni dandoti delle informazioni utili. Sembra che il Serpente sia stato lasciato dalla sua amichetta, Lola Manche, l'attrice famosa per la sua affermazione: «Non voglio essere una star, voglio essere una ragazza qualunque». I suoi camerini



sono sempre molto sobri, ed ora ha deciso di mettere fine alla brutta vita che faceva in compagnia del Serpente. Lui, comunque, ha giurato di riaverla, con le buone o con le cattive. È chiaro che non hai intenzione di scendere a patti con questo criminale e, giunto alla polizia, lo consegni agli agenti. Guadagni 1 punto di Fortuna per le informazioni e 1 punto Eroe per la cattura. Ora vai al 67.

94

Devi fare qualche compera e ti rechi al centro commerciale di Schuter Mall, situato in periferia. È un posto enorme, con centinaia di negozi di tutti i generi. Vuoi andare in farmacia (vai al 313), al supermercato (vai al 160) o al negozio di computer (vai al 264)?

95

Mentre cerchi di riprenderti, lo squalo sfreccia verso il ragazzo e lo intrappola nelle sue mortali mascelle. Le grida del giovane si trasformano in un gorgoglio indistinto, finché cessano quando viene tirato sott'acqua. Tutto ciò che ora rimane di lui è una rossa macchia di sangue. Come gli altri testimoni osservi inorridito lo squalo che riappare in superficie per sparire al largo. Una volta tornato sulla spiaggia passi silenziosamente in mezzo alla folla, ferito e amareggiato. Il silenzio è rotto soltanto dalle grida della madre, che piange disperatamente. Cosa puoi fare ormai? Entri in una cabina per riprendere le tue sembianze normali, e quando sei sicuro di non essere visto lasci la spiaggia per incamminarti verso casa. Vai al 18.

96

Ci vorrà molto tempo per ispezionare accuratamente l'enorme battello, ma devi pure cominciare da qualche parte. Cominci dalla sala macchine (vai al 27) o dagli alloggi del capitano (vai al 164)?



97

Arrivi alla Piscina Stanley e il guardiano ti conduce immediatamente nella sala dove si trova la grande vasca. Rimani a bocca aperta quando vedi cos'è successo: la piscina è gelata e i nuotatori, che rabbriviscono per il freddo, stanno osservando increduli il blocco di ghiaccio che solo pochi istanti fa era un innocuo ammasso d'acqua. Purtroppo due ragazze non sono riuscite a uscire e, imprigionate dal ghiaccio, rischiano di morire congelate. Le loro grida si fanno sempre più flebili. Devi usare i tuoi poteri in fretta per tentare di salvarle. Con lo *Psico-Potere* vai al **389**. Con il *Dardo Energetico* vai al **307**. Con la *Forza Multipla* vai al **338**. Con l'*ATA* vai al **231**.

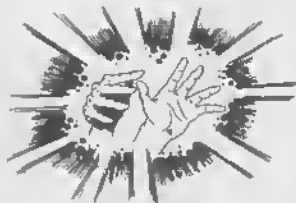
98

Nel momento in cui stai per uscire dalla banca senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. È un messaggio di Jerry Grass, che con una voce elettronica pronuncia poche parole: «Aeroporto Parker». Se decidi di dirigerti immediatamente laggiù, vai al **410**. Se invece non hai ancora finito con gli Alchimisti puoi prendere un'altra direzione. In questo caso sottrai il numero dell'Avenue dal numero della Strada e recati al paragrafo risultante.

99

Ti apri un varco tra la folla, che si accalca attorno all'uomo e alla donna che discutono animatamente. L'uomo minaccia di strangolare il cane se la donna non pulisce immediatamente quella sporcizia. Gli astanti cominciano a fare commenti. «Cosa farebbe lei se il mio cane avesse fatto lo stesso davanti alla sua porta?» esclama un uomo tutto rosso per l'indignazione. «E cosa doveva fare quel povero cane? È compito della Nettezza Urbana tenere le strade pulite» ribatte uno studente con tono fermo. «Al giorno d'oggi un cane non può starsene tranquillo né per la strada

ué nelle fogue» guida un altro spettatore. E un altro ancora aggiunge: «È quella grassona che dovrebbe essere strangolata, non il cauc!» Ti accorgi di non essere il solo a cercare di placare la folla; ci sono altre tre persone che tentano di minimizzare l'accaduto, ma senza successo. Improvvisamente la folla induglia e tu ricevi un doloroso calcio alla caviglia. Cadi a terra con la gamba dolente. Immediatamente il suono di una sirena della polizia mette fine alla lite e tre agenti in uniforme scesa dispendono la folla. Uno di loro ti aiuta ad alzarti e ti dà un'occhiata alla gamba. Ti fa male, ma non è rotta; il peggio è che sei caduto proprio sull'ingetto della disputa! Perdi 1 punto di Resistenza per la contusione. Vuoi andare a casa a rimbambirti (vai al 63) o vuoi fermarti a parlare con gli agrari (vai al 305)?



100

La biteria in cui sei partito non è mai stata così frequentata. La visita del Presidente ha provocato una grande eccitazione, e nella stanza si è raccolta una massa di gente di tutti i tipi. Ti siedi a un tavolino, accanto a un uomo che indossa un cappotto marino scuro e ben presto ti mette a parlare. Costui è ubriaco fradicio e parla più del dovuto. Sembra conoscere bene l'ambiente dei bassifondi e si



lascia sfuggire qualche informazione: pare che l'Ora Marina sia stata vista al porto... L'uomo sa perché questa temibile creatura è giunta a Tinian City: vuole vendicarsi di tutti che non la faceva sconfitta. E tu sai bene chi è stato; sei stato proprio tu! Ti riconli tutti alla perfezione: un aspro combattimento ridurrà l'enorme mostro acquatico che ora non deve assolutamente tornare in città. Ti riprometti di dare un'orchestra al porto appena sarà possibile. Ora vai al 157.



101

Non c'è nulla che faccia al caso tuo tranne un bidone della spazzatura. Sull'ora il coperchio e lo usi come scudo, mentre oltrepassi la porta ed usi prudentemente. Vai al 24

102

Quando arriva la polizia è già sul posto, e si occupa di tenere la gente lontano dalla macchina distrutta. Con gli occhi pieni d'orine assisti ai tentativi disperati del guidatore e del passeggero che cercano di aprire le portiere. Purtroppo sono bloccate e l'incendio si estende rapidamente. Coni diano l'angolo per trasferirti nel Faleo d'Argenti (vai al 23) o aspetti un po' per vedere cosa fa la polizia (vai al 229)?

103

Ora che hai lasciato Wysueyland dove vuoi andare? Ti intrammini verso il centro per fare delle compere (vai al 202) o preferisci tornare a casa (vai al 327)? Se torni a casa puoi riposare e guadagnare 6 punti di Resistenza, ma se preferisci rinunciare a rimetterti in forze puoi sempre riempire un biglietto per il famoso spettacolo *Ratti* (aumentando le tue forze), e trascorrere la serata al teatro (vai al 43).



104

Sotto le spoglie del falco d'Argento arrivi sul posto. Un agente di polizia ti vede e ti fa largo tra la folla, che ricorrendoti apre un varco al tuo passaggio. Non tardate ad arrivarci presso il corpo nudo di un uomo, una persona benestante, a giudicare dai suoi vestiti eleganti. Accanto a lui c'è una lussuosa valigetta di rutilio, e mentre la polizia disperde la folla puoi smembrare il corpo dell'uomo (vai al 318) sia la valigetta (vai al 211). Se invece vuoi dare un'occhiata ai tesori del tuo ritorno vai al 54.

105

Ti concentri servendoti del tuo speciale potere, e cerchi di sottomettere alla tua volontà i cani che si trovano dietro la porta. Quelli smettono di abbaiare furiosamente e, quando sembrano essersi calmati del tutto, apri la porta ed entri pianamente nel laboratorio. Tenta la Fortuna. Se sei fortunato vai al 401; se sei sfortunato vai al 213.

106

Ti lanci all'inseguimento del bersaglio e guadagni un po' di terreno, ma quando stai per raggiungerlo senti il segnale di partenza della metropolitana. Il bersaglio approfitta dell'occasione e salta sul vagone proprio mentre le porte si chiudono dietro di lui. Ti è scappato! Non puoi far nulla senza rivelare la tua identità di Falco d'Argento. Vai all'86.

107

Il pensiero del raduno organizzato da M.O.R.T.E. ti martella continuamente in testa. Pensi che sarà utile avere un colloquio col colonnello Sanders, che comanda la base militare della città. Potrebbe avere qualche novità sul raduno o comunque potresti confrontare le vostre informazioni. Ti dirigi verso la base militare (vai al 342) o verso la Precina Stanley, in seguito alla predece chiamata dell'Orologio Anticrimine (vai al 97)?

108

Una nuova minaccia incombe sulla città, poiché i legali di Richard Rich lo hanno appena tirato fuori di galera nonostante l'imputazione di omicidio premeditato. Rich è un eccentrico miliardario che possiede già tutto quanto si possa ottenere col denaro, ed ora si è messo ad uccidere vittime innocenti soltanto per godere della loro paura.

Risiede in un lussuoso appartamento in un attico della 58^a Strada, al numero 113.

109

Neppure impegnando tutte le tue forze riuscirai a sconfiggere la Mummia. Comunque, quando la sua Resistenza sarà ridotta a 4, potrai gettarla in una delle russe che richiuderai prematuramente col coperchio. Puoi catturarla ma non ucciderla. Ora porta a termine il combattimento.

Mummia

Abilità 10

Resistenza 10

Se riesci a catturarla vai al 2.



110

Ti avvicini al suo nascondiglio e con una complice prometti la parola d'ordine. «Cosa?» chiede con aria interrogativa. «Parla un po' più forte!» Ripeti la parola ad alta voce e questa volta ti guarda dalla testa ai piedi con aria diffidente, come se fossi scemo. Alla fine mormora le supprecciglia e dice: «Sai pazzo? Stai attento che chiamano la polizia!» Pensi che abbia davvero intenzione di fare ciò che ha detto, quindi decidi di dare un'occhiata in giro. Vai al 199



111

Riprendi le sembianze normali e ti affretti verso l'ufficio. Sei di nuovo in ritardo! Svolgi l'angolo di Clark Street e ti fermi un attimo davanti ai magazzini Hanolds. Ti è venuta un'idea: potresti cunpiare un regalo per il capo in modo da farti scusare per il ritardo. Ma cosa faresti ancora più tardi... Ne vale la pena? Se decidi di entrare a scegliere un regalo adatto alla circostanza vai al 429. Se intendi recarti al lavoro il più presto possibile vai al 301.



112

La polizia e gli impiegati della banca tacciono improvvisamente quando ti vedono entrare. Desideri interrogare il Duomo e Generale (vai al 420). L'ispettore di polizia che si occupa del caso (vai al 323) o l'agente addetto alla sicurezza (vai al 259)?

113

Sulla strada verso casa ti accorgi che qualcuno ti sta seguendo. Incuriosito, prosegui ad andare alla normale finché non arrivi ad un angolo. Qui ti nascondi dietro una porta e attendi. Come supponi l'uomo arriva dopo qualche istante e si ferma perplesso, grattandosi la testa. Gli balzi addosso e lo immobilizzi, poi gli chiedi perché ti sta seguendo. Sia tremante di paura e senza far storie ti racconta che il suo capo, il Ragno, un noto malvivente, lo ha mandato a profilarsi. È talmente terrorizzato che ti dà anche altre informazioni utili: ha sentito che uno degli



agenti di Vlad Utosh si reccherà alla mostra degli elettrodomestici del futuro. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'infiammazione. Liberi l'uomo dicendogli di ritirare al Ragno che lui sarai tu a pedinare lui, dopo di che la spia si mette a correre a più non posso. Pensando a ciò che lui ha appena appreso riprende il cammino verso casa, e una volta arrivato ti concedi un po' di riposo guardando la televisione. Guadagni 6 punti di Resistenza. Vni al 215.

114

Giunto allo stadio empi un biglietto per la partita, che si prospetta davvero appassionante in quanto entrambe le squadre giurano ad alti livelli. Speri che le Tigri abbiano la meglio, e sei ansioso di vedere come se la caverà Gordon, un giocatore acquistata da poco per il quale è stata pagata una somma favolosa. Tuttavia nessuna delle squadre riesce a portarsi in vantaggio, e il primo tempo della partita finisce in pareggio per un punto segnato dai Moriari all'ultimo minuto. Il secondo tempo inizia con un tavolo da contrattacco e Gordon riesce a segnare. Ma improvvisamente le grida d'incoraggiamento dei tifosi si trasformano in esclamazioni di terrore: una parte della tribuna sta per crollare! Ti affrettai per tirare sotto le spoglie del Falco d'Argento, e ti infili sotto la gradinata per vedere cosa sta succedendo. Sei veramente sorpreso: contrariamente a ciò che pensavi il crollo non è causato da una cattiva manutenzione delle strutture. Ti trovi invece davanti ad un'enorme creatura, dalla pelle simile a quella dei serpenti, che semina due tuoi guerrieri sotto la sua zampa. Appena ti vede emette un feroce rugito e dice: «MISERABILE OMICIATTULO! A COSA POTRANNO SERVIRE LE TUE DEBOLI FORZE CONTRO LA POTENZA DEL DISTRUTTORE! DOVRANNO PERIRE IN MOLTI PRIMA CHE LA MIA FURIA SIA PLACATA». La creatura continua a spingere e questa volta non c'è più

si apre nella struttura di cemento armato. Farai meglio a reargire in fretta. Se possiedi la *Farza Multipla* vai al 315. Con lo *Psico-Potere* vai al 384. Col *Duda Energetico* vai al 22. Con l'*ATA* vai al 163.

115

Trovi una tuta da lavoro e ti unisci agli scienziati che stanno puntando il cannone di tre metri nell'avvicinissima. Non c'è nulla di soprano nell'atteggiamento del personale onel curico, come pensavi. Infatti secondo le tue supposizioni non dovrebbe accadere nulla di particolare, almeno per il momento. Poi che ora è prevista la riunione? Sommati quest'ora alla data di oggi e aggiungi il risultato al numero di questo paragrafo. Poi recati al paragrafo ottenuto, e se la situazione in cui ti trovi non ha senso vai al 220.

116

Voli verso l'Androide, lo afferra e lo porti sul tetto dell'edificio, dove lo lasci libero. Si accascia al suolo e si mette a tremare per lo spavento. A questo punto ti meni alla ricerca di Vlad Uosh svolgendo la zona, ma non vedendolo torni al padiglione. È l'ora di chiusura, e tutte le strade sono deserte. Ne approfitti per frugare tra le carte di Uosh, in cerca di qualche indicazione. C'è qualcosa di interessante: si tratta di una lettera dell'amministrazione dell'Aeroporto Pinker che conferma una prenotazione. Trovi anche un piccolo martirio che assomiglia a una penna, su cui c'è scritto «Blue-Circuit». Pensando che possa essere utile lo porti con te. Guadagni 4 punti. Enne per aver sconfitto l'Androide, quindi, a missione conclusa, lasci il Palazzo Tronola. Vai al 75.

117

Il camerino presenta segni recenti di lotta. C'è un'indistinta inconfondibile: i costumi di scena sono sparpagliati per

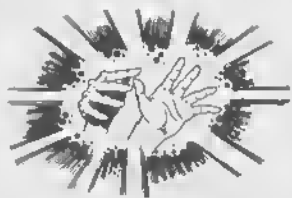
tutta assieme ai cosmetici e a tutto ciò che serve per il trucco. Evidentemente il rapinatore e la sua vittima devono aver lottato a lungo. Ma dove si trovano ora? La finestra aperta fornisce un indizio, e seguendo le tracce dei due arrivi al parcheggio del teatro. Improvvisamente senti uno stridio di gomme sull'asfalto; il Sistrone sta scappando con la sua vittima, ed ora è impossibile catturarli! Riprendi le sembianze normali e ti metti in cammino verso casa. Vai al 79.



118

L'informazione era esatta. Infatti, arrivati all'interior, vidi che all'interno della banca c'è una grande agenzia. Non c'è la polizia, quindi ti avvicini ai treni per vedere cosa sta succedendo. Due uomini con dei cappi bianchi da labirinto stanno fuggendo nella folla, e riempiono un sacro postolo con il denaro. Un terzo tiene in mano delle file ed una siringa, pronto ad iniettare il liquido al cassiere o al cliente che sono stati legati in un angolo. I due banditi portano delle maschere di plastica che conferiscono loro l'aspetto di vecchi professori. Suo gli Ah himini! Senza dubbio le file contengono qualcuno dei loro nemici intrappolati. Fai muovere nella banca e aggredisci uno dei malviventi (vai al 437) ti aspetti che escano dalla banca per coglierli di sorpresa (vai al 309)?

Uscendo dalla biblioteca vedi accolto dalla folla con un caloroso applauso. La lotta è stata dura, ma sei riuscito a sconfiggere la minacciosa creatura. Guadagni 5 punti Fine per la vittoria. Ora vai al 319.



120

Combatti separatamente i cani che rimangono.

	Abriltà	Resistenza
1° Cane Ionico	7	5
2° Cane Ionico	6	5
3° Cane Ionico	7	6
4° Cane Ionico	7	7

Ogni volta che un Cane Ionico ti colpisce ma non ti dà. Se fai:

- 1, 2 o 3 Il cane ti graffia seriamente e ti fa perdere 2 punti di Resistenza.
- 4 o 5 Il cane ti morda e sbattere contro il muro e ti fa perdere 2 punti di Resistenza e 1 punto di Forza d'Attacco per il prossimo assalto.
- 6 Il cane ti morde. Tenta la Fortuna: se sei fortunato perdi 3 punti di Resistenza; se sei sfortunato il morso è fatale.

Se sconfiggi i cani vai al 350.

Seguendo il consiglio che ti è stato dato assumi le sembianze del Falco d'Argento e sali precipitosamente la scala di emergenza che porta sul tetto dell'hotel. Arrivi proprio mentre la macchina del Presidente passa nella strada sottostante. Nello stesso momento vedi che c'è un uomo solo lato opposto del tetto. Ha un giornale in mano e sta tirando il mirino di una carabina di precisione. Se il tuo potere è la *Forza Moltiplicata* vai al 236. Con il *Durho Energetico* vai al 57. Con lo *Psico-Potere* vai al 177. Con l'ATA vai al 194.

122

Una folla di ammiratori delusi si accalca nel parco di Addison Square. Il concerto di Masera è stato annullato a causa di una dermatite facciale di Georgie Boy. A questo punto decidi di tornare a casa per riposarti, e guadagni 6 punti di Resistenza. L'indomani non devi recarti al lavoro. Vuoi andare alla 7^a Avenue per assistere all'arrivo del Presidente (vai al 21) o preferisci visitare la mostra degli elicotti domestici del futuro che si tiene in questi giorni a Palazzo Trottiola (vai al 425)?

123

Magnifico colpo! Il raggio colpisce lo squalo e lo fa esplodere, proiettando in aria brandelli di carne che si sparpagliano ovunque, in acqua e sulla spiaggia. Gli astanti sono disorientati e molti di loro sono stati insudiciati dai resti dell'animale. «Ci mancava solo questo imbroglione di un falco per creare un tale scompiglio. Brab! È nanasembel! Che motivi aveva di massacrare quel povero animale? Non aveva niente di meglio da fare?» Rimasi a bocca aperta. Cus'hanno da ridire tutte queste persone? Hai appena salvato il ragazzo da una morte sicura! A testa

bassa lasri in spiaggia e ripirndi le tne sembianze naturali, poi ti incammini verso rasi andando al 18.

124

Porti la Gatta Tigre al distretto di polizia e guadagni 2 punti fine per la cattura. L'agente di servizio, intanto, sta cercando di capire cosa c'è scritto su un biglietto che una verchietta ha appena portato, ritenendola una cosa importante. Spri sempre di trovare qualche indizio nile, quindi chiedi al poliziotto di farti dare un'occhiata al biglietto e non senza difficoltà riesci a decifrare un messaggio: «Fate attenzione al segno della Tarantola: mi bussola metallici con sopra incisa una T». È un'informazione importante che ti fa guadagnare 2 punti di Fortuna. Se nel corso dell'avventura ti capita di raccogliere qualche indizio alla Tarantola, aggiungi 60 al paragrafo dove ti trovi e recati al paragrafo corrispondente. Ora vai al 67.

125

Lasci i Labirinti Munkel per tornare in città. Camminando lungo la Danver Street vedi un gruppo di persone che fanno capannello davanti a una vetrina. Ti unisci a loro e capisci subito cosa stanno guardando: si tratta di una televisione che trasmette un notiziario Nash. Non riesci a sentire cosa sta dicendo l'annunciatore, ma riesci a riconoscere la faccia che appare dallo schermo: è Giorgio Schulz, meglio conosciuto come l'Avvelenatore. Come mai? Che sia stato rimesso in libertà? Sarebbe meglio andare al distretto per arrestarlo... *hup hup hup!* È l'Oni-lugli Antitintine. Ci mancava anche questa! Lo arricchi all'incirca per sentire il messaggio: «PISCINA STANLEY». E adesso cosa devi fare? Ti incammini verso il distretto di polizia (vai al 412) o verso la piscina di Stanley (vai al 97)?



126

L'uomo ti conduce in un veicolo appartato, e ti dice: «Fallo, amico mio... mi chiamo Flanagan l'accia di Ratto... Non ha molto tempo... Tieni, leggi questo. A presto». Prendi il messaggio che ti fa seivitare in mano e lo leggi: «Ci sarà un attentato contro il Presidente durante la sua visita a Titan City. Un finto killer si troverà tra la folla, ma il vero assassino sparerà dal tetto del Regent Hotel». È una notizia importantissima che ti fa guadagnare 1 punto di Fortuna. Quando verrà annunciato l'arrivo del Presidente aggiungi 100 al numero del paragrafo in cui ti troverai, e recati al paragrafo risultante per catturare il vero killer. Sembra che l'accia di Ratto stia cercando di vendicarsi di qualcuno... comunque ora è meglio andare al lavoro. Vai al 435.



127

Il Balfone Scarlatto, un criminale con una strana senso dell'umorismo che si diverte a giocare tra bambini a vittime innocenti, ha cambiato casa e gli è tornata voglia di mettersi all'opera. Quando ti trovi nel paragrafo della sua nuova abitazione, e ti viene data l'opportunità di cercarlo, sottrai 50 dal numero del paragrafo in cui ricevi le informazioni e recati al paragrafo risultante.



128

I malviventi non ti notano, quindi riesci ad allontanare il ragazzo e sua madre. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al 172. Con l'ATA vai al 211. Il *Dardo Energetico* non può essere usato perché ci sono tempi passati, quindi se non hai la *Forza Multipla* o l'ATA vai al 243.

129

Seguendo le istruzioni giungi nella zona industriale della città, un posto davvero desolato, e ti rechi al macello. Ti sembra strano che un essere maligno come la Regina del Ghiaccio abbia scelto questo posto come rifugio, ma appena oltrepassi la porta che conduce nella zona di refrigerazione cominci a comprenderne la ragione. Prudentemente penetri nella stanza, e un freddo gloriato ti investe mentre ti aggiri attorno a degli enormi buoi congelati appesi con dei ganci al soffitto della sala. Improvvisamente una voce femminile alle tue spalle ti fa sussurrare: «E così il Falso d'Argento è venuto a farmi visita! Non avevi mai pensato che ti sarei spuntato fin qui. Ne sono onorata! E adesso accetta questo dono di benvenuto!» Ti volti bruscamente e vedi la Regina del Ghiaccio, nel suo vestito argenteo che brilla nell'oscurità. I suoi lunghi capelli biondi-platino le coprono parzialmente il volto mentre afferra un buio e lo spinge violentemente verso di te. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al 436. Con l'ATA vai al 182. Con lo *Psico-Potere* vai al 52. Con il *Dardo Energetico* vai al 12.

130

Appena pronuncii la parola d'ordine il vapore le braccia, poi ti fa segno di seguirlo in una stanza piena di vapore che si trova sul retro della lavanderia. Sposta un cesto della biancheria, sotto il quale appare una botola segreta. La apre e ti fa scendere assieme a lui in una stanza di piccole

dimensioni. C'è una sola porta socchiusa, dentro la quale si intravedono delle luci e si odono delle voci. Vai al 298

131

Quando anche la polizia viene a darti una mano il Distruttore labbrivolisce, ed emettendo un rancore singolo si trasforma sotto i vostri occhi. È stato al sesto e si è poi involontariamente impicciolito, assumendo la stambianza di un nano. Lo rincuorati. Il Distruttore non è altro che Illya Karpov, un agguato di M.O.R.T.E. Guadagni 5 punti Eroe più la magnifica azione e vai al 40.



132

Il numero esatto rappresenta il numero di Cani Tonari che sono scappati dal laboratorio, e che ora stanno sminacciando il terrore inghiottendo farneticando. Chiedi immediatamente la porta. È un divano impudico che qualcuno venga molestato. Purtroppo in questa casa i tuoi poteri non ti sono di nessun aiuto. Vai all'82 per combattere contro i nani che sono riusciti a scappare. Se sono meno di quattro e sei riesci a sconfiggerli, torna al 120 (non dimenticare il numero di questo paragrafo) per affrontare i nani che sono rimasti nel laboratorio.



133

Sali dietro al bagno e ti trasformi nel Falco d'Argento. Dovrai stare attento a non avvicinarti troppo ai Guerrieri del Fucino, altrimenti te li faranno a pezzi. Forse la tua presenza basterà ad intimidirli. Avanzi non indovino a milioni di sentire di fare stupidaggini, e gli usano immediatamente dal magazzino. In risposta si mettono a ridere. Non è esattamente quello che pensavi, quindi l'ultima cosa che ti resta da fare è combattere.

	Abilità	Resistenza
1° Guerriero del Fucino	7	6
2° Guerriero del Fucino	6	6
3° Guerriero del Fucino	7	5
4° Guerriero del Fucino	7	5

Affrontali separatamente. Ogni volta che non vieni colpito lancia un dado. Se il numero uscito è 1 o 2 sei stato sconfiggito e perdi un ulteriore punto di Resistenza. Se riesci a sconfiggerli tutti vai al 380.

134

Tua zia abita a Conkney Cunen, un grazioso sobborgo che si trova al centro del centro della città. L'autobus ti lascia nei pressi del municipio, a cinque minuti di strada dalla sua abitazione. Vieni fare il giro del municipio (vai al 219) o preferisci avvicinarti la strada attraversandola (vai all'85)?

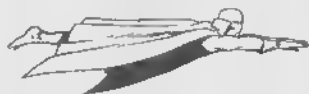
135

Due guardiani passano davanti all'ufficio del direttore che dice: «Ah, Abdul Aziz e Mustafa Karim. Uno di voi dovrebbe essere il muso?». I due uomini si mettono a ridere a tua dispetto. «Abdul, vieni farlo tu?». Il guardiano abbassa un inchino e ti guida lungo le sale del museo. Ci sono due tesori veramente magnifici e Abdul te li

descriptive accuratamente, dando interessanti spiegazioni sulla vita e sull'età dei Faraoni. Tutto sembra essere intatto. Giungete infine alla sala grande dove sono esposte le maggiori attrazioni del museo. Vai al 240.

136

Al contatto dei raggi di luce gli balenano fuori dagli occhi e ti colpiscono al petto. L'impatto è violento, e senti proiettato contro il muro. Il Cylind ti sferra una serie di violenti colpi con i suoi pugnali al titanio, e i tuoi sforzi per resistergli sono vani. È troppo forte. L'ultima cosa che ricordi sono le sue due metalliche che ti stringono il collo...



137

Alfieri la portiera e la fai scivolare fuori dai panni, poi uietti in salvo i passeggeri. Quello che sta seduto dietro è un uomo di mezza età che indossa un cappotto col collo di pelliccia, e porta al braccio un orologio d'argento massiccio che deve valere un sacco di soldi. È sotto shock, e mentre lo porti fuori dalla struttura comincia a delirare: «Il talano di M.O.R.T.E... Devo andare alla riunione... Di fronte al numero 35... Devo ricominciare...» La porti nell'ambulanza perché si prendano cura di lui. Hai fatto appena in tempo: in questo preciso istante il fucile raggiunge il serbatoio e la vettura esplode. Ora che hai fatto il tuo dovere puoi riprendere le tue sembianze ufficiali per tornare in ufficio. Guadagni 2 punti Eroic per questa azione di coraggio. Vai al 398.



138

Un uomo si occupa della giovane donna, e un altro è andato a telefonare all'ospedale. «Cosa sta succedendo?» esclama. «Da dove può essere arrivata una simile creatura? Non ne ho mai vista una così se non nei miei incubi! Ah, è tutta colpa della tecnica. Invenivano solo terribili armi spaziali e mostri terribili! Certe volte sono contenti quando pensi che non vissero ancora per molto. Comunque, Falco, ti ringrazio per averci salvati. Non tutti ti dubitano la vita». Guadagni 2 punti Eroic per aver sconfitto la bestia. Non sai ancora da dove sia venuta, a meno che l'uomo non ti abbia fornito una elio. Se vuoi recarti a un certo indirizzo aggiungi il numero della via a questo pannello per attivarti. Altrimenti vai al 71.

139

Richard Rich ha impugnato un coltello con una lunga lama d'argento, e i suoi due seaguzzi fanno lo stesso. Affiniamo queste due guardie del corpo una per volta.

1° Guardia del Corpo	Abilità 8	Resistenza 9
2° Guardia del Corpo	Abilità 7	Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerle devi occuparti di Richard Rich.

Richard Rich	Abilità 9	Resistenza 8
--------------	-----------	--------------

Se riesci a catturare i tre li porti alla polizia e guadagni 3 punti Eroic. Poi vai al 73.

140

Knox giace al suolo, privo di sensi, e tu ne approfitti per dare un'occhiata al trattore. Dai tubi di raffreddamento provengono dei vapori, ed improvvisamente uno esplode, provocando dei getti di vapore surriscaldato in direzione di un gruppo di ingegneri. Alcuni riescono a mettersi in salvo, ma quattro muoiono sul colpo. In questo caso non

guadagni nessun punto Fioc, anche se gli scienziati ti sono molto grati per aver evitato un disastro ben maggiore. In segno di ringraziamento ti regalano un marchingegno in forma di penna. «Falen, accetta questo dono da parte nostra» dice il direttore del Laboratorio. «È stato realizzato da anni dai ricercatori durante il suo tempo libero. Si tratta di un Blocco-Circuiti. Funziona allo stato sperimentale, ma sembra che funzioni bene. So che spesso ti capita di affittare misuri meccanici, quindi questo apparecchio potrà servirti per mettere fuori uso i loro circuiti. So anche che sei alla ricerca di Vlad Utush, che senza dubbio è un avversario potente. Con questo avrai maggiori probabilità di vincerlo». Ringrazi calmosamente il direttore per il suo dono: senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al 125.



141

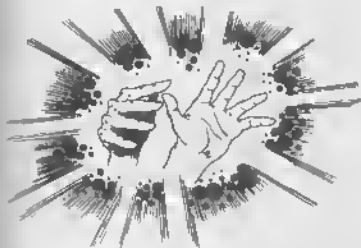
Se questo nome ti dice qualcosa, senza dubbio hai anche un numero di telefono a sette cifre. Somma le cifre che lo compongono e recati al paragrafo risultante.

142

Ordini al Dottor Macabro di mettersi. È stupito di vederti, e quando si accorge che stai dirigendo il tuo *Dardo Emergente* a verso una delle sue ministrane creature grida: «NO! Non hai il diritto di distruggere le mie creazioni!» Alzava una bottiglia e la lancia verso di te, ma senza colpirti. Allora fai partire un *Dardo Emergente* a bassa

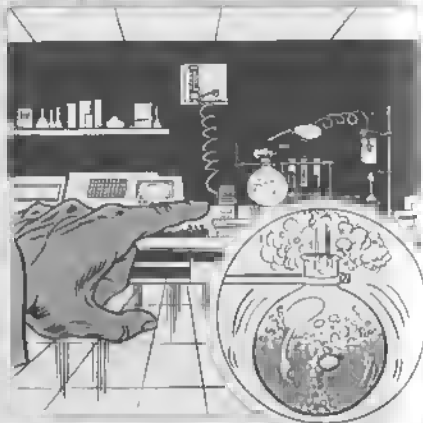


potenza e colpisce il quadrupane, che geme di dolore. Il Dottor Macabro emette un grido e si nasconde la testa tra le mani. Disperato, e si accende senza opporre resistenza. Cindecimile finiti dal negozio quel gruppo di miserabili ti accorgi che il dottore ha gettato a terra un foglietto di carta cercando di non dare nell'occhio. Lo raccogli e riconoscendo lo stemma di M.O.R.T.E. il tuo sguardo si illumina. Il messaggio dice: «Il luogo dell'adunata è rammentato. Si terrà alla Buia di Clancey». Dopo aver consegnato il folle dottore alla polizia guadagni 3 punti Fioc. Ora lasci il centro commerciale e vai al 226.



143

Da dove vuoi cominciare la tua investigazione? Le maggiori attrazioni della Casa dei Diverimenti hanno di gente, ma forse in questo momento la maggior attrazione sei tu, perché tutti ti guardano con gli occhi spalancati. Ti tiri nella Camera Rotante (vai al 439), ti dirigi verso i trampolini (vai al 90) o entri nella Sala degli Specchi (vai al 212)?



144

Ti trasformi nel Fahn d'Argento per andare al Dipartimento di Biochimica. Qui non trovi problemi particolari: pare che tutto sia in ordine, come al solito. Chiedendo informazioni senti che il professor Murdoch è al primo piano e che sta realizzando degli esperimenti sulle aldridi. Quando entri nel suo laboratorio un intenso profumo ti investe. Il professore ti accoglie con un'espressione di sollievo e dice: «Paleo! L'esperimento mi è sfuggito di mano. La temperatura sta salendo troppo rapidamente. Temo di aver causato un disastro!» In un angolo del laboratorio, infatti, un complicato sistema di tubi e di serpentine sta vibrando sotto la forza di un liquido che bolle rumorosamente in una bottiglia. Se il tuo potere è l'ATA vai al 295, altrimenti vai al 339.

145

Come farai a fuggire? Cerchi qualcosa di utile tra gli oggetti della Cintura degli Accessori: trovi una Torcia-Laser e ti metti all'opera. Il machiugegno sembra funzionare perfettamente, ma il calore che si diffonde in uno spazio così ridotto ben presto ti fa sudare. La porta metallura ha uno spessore di dieci centimetri, e ci vorrà un bel po' di tempo prima di riuscire ad aprire un varco sufficiente per uscire. Infatti impieghi quattro ore, e quando sei finalmente libero ti prepari ad agire. Per illustrarti il sottomarino, che ora sembra totalmente deserto, scopri una sala conferenze dove probabilmente c'è stata la riunione che attendevi, ma non c'è più nessuno! Delusi, esci dal sottomarino e lasci il porto. Vai al 368

146

Ti precipiti verso la riva per esaminare la superficie dell'acqua. Grazie alla Psico-Potere il tuo sguardo viene immediatamente attirato da una scia. In effetti vedi la



pinna nera di uno squalo che si dirige rapidamente verso un ragazzo rimasto in acqua. Non perdi tempo; il tuo piano è di servirti del tuo speciale potere per rendere più densa l'acqua attorno allo squalo, in modo che sia costretto a rallentare. Riesci nel tuo intento, ma purtroppo la stessa forza che impedisce allo squalo di raggiungere la sua preda tiene bloccato in acqua il ragazzo, a pochi metri dalla barchetta. Non ti resta che affrettare lo squalo in una lunga corsa a curva. Vai al 294.

147

Appena entri nel negozio, l'uomo del banco dei pegni si mette a firmare come una foglia dietro il bancone. Ti avvicini e, prima che possa gridare il tuo nome, lo afferra e gli metti una mano sulla bocca per farlo tacere. Sta sbandando abbondantemente, il suo respiro si fa sempre più affannoso e ti accorgi che sta per svenire. Dev'essere impaurito da qualcosa o da qualcuno. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al 68. Con lo *Psico-Potere* vai al 188. Altrimenti vai al 14.

148

Riprendi le tue sembianze abituali e ti allontani, quando ad un tratto senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. È sempre la solita voce, che dice: «Museo delle Antichità Egiziane». Segni l'indicazione e ti rechi al museo (vai al 158) o preferisci andare a trovare il tuo amico Jerry Guss, visto che abita qui vicino (vai al 38)?

149

Vedendoti apparire la folla annottolisce all'istante. Il tuo sguardo spezzante ha prodotto l'effetto desiderato. I passanti si scambiano qualche occhiata e, presi dalla vergogna, si rimettono in cammino verso i rispettivi posti di lavoro. Ora che la tensione è scomparsa ti rivolgi alla

donna e la rimproveri per aver permesso che il suo cane insudiciasse il marciapiede. Hai fatto il tuo dovere, e puoi riprendere le tue sembianze abituali per recarti io affaccio (vai al 341) o per andare a riempire il giornale (vai al 228).

150

Prenli accuratamente la mira e lasri partire un *Dardo Energetico*, che colpisce la fiala di veleno facendola esplodere tra le mani dell'Avvelenato. Gridando dal dolore alza le braccia e la riesci a catturarla facilmente. Vai al 227.

151

Ti fuori all'inseguimento del fuggiasco, ma ormai è già lontano. Se il tuo potere non è la *Forza Multipla* stai solo perdendo tempo. Con questo potere vai al 414, altrimenti vai al 428.

152

Una curiosa diceria sta circolando in città: corre voce che un ragazzo, soprannominato il Cervello, ha dei sogni che generalmente si avverano. Sono solo dicerie, comunque l'identità del ragazzo è nota: si chiama Timoty Crum e abita nella 100ª Strada.

153

Non puoi far altro che seguire con lo sguardo la nuvola grigia che si allontana. Il danno ormai è fatto. Fanno, che ha la facoltà di trasformarsi in nuvola, ha avuto tutto il tempo di leggere gli appunti del professore e di inviare le sue fotografie al quartier generale di M.O.R.T.E. Ora vai al 162.



154

Torni in fretta a Titan City e arrivi al Palazzo del Consiglio. Siedi tutti sorpresi dalla tua visita. La giornata è stata piuttosto calma; in periodo di vacanza c'è poca gente in giro. Nessuno sta correndo pericolo, anche se è ngmmlntente eriti che l'Oologio l'aveva segnalato. Di nuovo ti giunge il bip bip e stavolta il messaggio è: «Spiacente. Falso allarme». Ci mancherà solo questo! Vai al 311

155

I rumori provenienti dalla strada hanno innervositi gli Alchimisti, che elindono i sacchi e si precipitano fuori della banca. Vai al 243

156

Salti dietro al bancone, e quando sei sienta che nessuno possa vederti ti trasformi nel Falco d'Argento. Sei ben equipaggiato per domare le fiamme: nella tua Cintura degli Accessori c'è un Micro-Estintore. Ti avvicini ai delinquenti e li inondi di gas, rendendoli innocui. Tossendo e sputando, sono costretti ad arrendersi. Vai al 380.

157

Interroghi l'uomo per cercare di ottenere il maggior numero di informazioni, ma intanto ti dimentichi dell'ora. Improvvisamente la folla scoppia in un applauso: il Presidente è arrivato! Ti alzi dal tavolo, esei e ti fai spazio tra la folla, ma prima di aver trovato un posto conveniente per poter ammirare il rumen presidenziale senti uno scoppio seguito da grida di terrore! Hai l'impressione che si tratti dello sparo di un fucile, quindi non perdi tempo: ti nascondi dietro una porta e ti trasformi nel Falco d'Argento! Quando riesci a raggiungere la macchina del Presidente è ormai tutto finito. È stato colpito al cuore ed è morto sul colpo. Sullo schienale della vettura c'è ancora il proiettile.

Lo prendi tra le dita, lo esamini accuratamente e vedi che porta incise cinque lettere: M.O.R.T.E. La pericolosa associazione è il mandato dell'assassino del Presidente. Devi assolutamente inviare i rapì di M.O.R.T.E. in occasione della loro riunione, prima che riescano ad organizzare altre macchinazioni per mettere in pericolo la sicurezza del mondo intero. Vai al 311.

158

Il Museo di Antichità Egiziane si trova vicino al centro. Quando arrivi sul posto e chiedi del direttore tutto sembra perfettamente normale. Il dottor Kablah ha proprio l'aspetto di un vecchio professore, con i capelli bianchi e con dei lunghi baffi che gli coprono la bocca. È visibilmente sorpreso della tua visita, e ti assicura che tutto sta andando per il meglio. Comunque ti propone di ricontrollare i tesori esposti per verificare che non sia sparito nulla. Preferisci che sia lui a farlo (vai al 416) o gli chiedi di farti accompagnare da qualcuno (vai al 135)?

159

Premi il pulsante del Blorax-Cheniti, e il sorriso del Cyborg si spegne immediatamente; il marchingegno inibisce completamente le sue funzioni elettroniche. Ora le sue capacità si sono ridotte a quelle di un uomo ordinario e in puoi finalmente combatterlo ad armi pari.

Cyborg Titanium

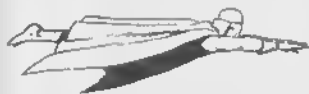
Abilità 9

Resistenza 10

Gli altri assistono al combattimento, e vedendo che il loro capo è stato privato dei suoi poteri si intromettono. Se riesci a vincere il Cyborg, anche gli altri si arrenderanno senza opporre resistenza. In questo caso vai al 440.

160

Mentre ti aggiti tra gli scaffali spingendo il cartello, ti accorgi che un ragazzo sta cercando di nascondere in tasca un pacchetto di cioccolatini. Ignori l'incidente (vai al 424) o cogli il ladunculo in flagranza (vai all'8)?



161

Il curatore assume un'espansione divertita quando gli esponi il sospetto che gli animali imbalsamati possano avere una qualche relazione con gli omicidi. «Capisco», dice, con un tono che non nasconde un pizzico di derisione. «L'elefante è sceso dal piedistallo e ha detto all'uomo delle pulizie: 'Mi senti, permesso, vado soltanto a fare una passeggiata'. Oppure lei pensa che la tigre sia passata, dritta come, attraverso la vetrina per scendere in mezzo alla folla e nascondere una mattina diversa ad Audubon Park per poi tornare per pranzo? Pensavo che voi spietati foste un po' più intelligenti...» Ti senti effettivamente ridicolo per aver spinto così oltre la tua immaginazione, quindi decidi di andartene. Ti dirigi allo zoo (vai al 408) o preferisci andare da qualche altra parte (vai al 148)?

162

Decidi di tornare in città. Hai già perso mezza giornata e Jonah Whyte sarà furioso quando tornerai al lavoro. Pensi che sia meglio non presentarsi in ufficio, e nasconderti il resto della giornata a Wyndeland, il parco dei divertimenti della città (vai al 15)? O rinunci che sia più saggio

prendere un autobus per recarti al lavoro in modo da non
aggiustare di più la tua situazione (vai al 225)?

163

Non puoi far nulla contro una eremita così potente. Devi
combatterla corpo a corpo e seppa il tuo nome ucciso.
Se cerchi aiuto vai al 353, altrimenti porta a termine il
combattimento.

Distinzione

Abilità 12

Resistenza 14

Se riesci a vincerla vai al 131.

164

Gli alliggi del capitano sono il luogo ideale per organiz-
zare una riunione ad alto livello. Nella sua cabina regna
l'ordine e la pulizia, e l'oblio ufficio una meravigliosa vista
sulla baia. Tuttavia il luogo è deserto. Esci dalla cabina e
torni sulla banchina. Vai al 368.

165

Quando miri al potere la folla si sta disperdendo, e un'am-
bulanza è già partita a sirene spiegate. Anche i poliziotti
stanno ritirandosi in marebina e si allontanano. Rimane
soltanto una macchina della polizia, con un agente di
guardia nel posto del conducente che deve esserci stato in
incidente. Per terra è seguita una sagoma umana ed è
ancora visibile una macchia di sangue. Chiedi informazioni
all'agente, che però non sembra molto disposto a parla-
re. L'unica cosa che dire è «Aggressione». Vieni trasfor-
mati nel Falco d'Argento per persuaderlo a raccontarti
cos'è successo (vai al 36), decidi di agire per conto tuo e
vai a ispezionare i cespugli circostanti (vai al 54) o pensi
che rimarrà qui sia tempo perso, visto che l'omicidio è
già avvenuto (vai al 181)?



166

Guadagni terreno e raggiungi il borsaiolo. Quando lo in-
ferri, quello si volta bruscamente e brandisce un coltello.
Devi combatterlo senza i tuoi speciali poteri, poiché non
puoi rischiare di rivelare l'identità del Falco d'Argento.

Bravissimo

Abilità 7

Resistenza 6

Se vinci vai al 296.

167

Ti ritiri al lavoro. Sullo scrivania c'è un giornale aperto
alla pagina tre. Gli dai un'occhiata distratta finché un
trafiletto attira la tua attenzione. Parla di Fummi, un tuo
vecchio nemico che ha ripreso a commettere crimini. È un
noto agente di M.O.R.T.E. ed ha la facoltà di trasformarsi
in sostanze gassose. È un ineccepibile megalomane e
non resiste al pincio di stuzzicare la polizia facendoti
mettere sul giornale, sotto forma di enigma, gli indizi sul
suo prossimo colpo. Se almeno riuscissi a risolvere uno
dei suoi enigmi! Quell'altro riportato sul giornale di oggi è:
«Qual è il pesce che non ama l'acqua? Lo saprai la pros-
sima volta che proverà...» Puoi scoprire la soluzione
straendo 20 dal numero del paragrafo in cui sarà pre-
sente che pure, e recandoti al paragrafo risultante. Ma non
vai al 398.

168

Probabilmente nella Città degli Accessori c'è qualcosa
che potresti usare contro la Gatta Tigre, ma non hai il
tempo di farlo. Porta a termine il combattimento nor-
male.

Gatta Tigre

Abilità 9

Resistenza 8

Se vinci vai al 124.



169

Ti precipiti sul paleoscenico e ti infili dietro le quinte, poi scendi rapidamente le scale che portano ai camerini. Arrivato in fondo trovi tre porte: la prima ha due stelle; la seconda ha una sola stella ed è socchiusa; la terza non ha stelle. Quale scegli?

La prima?

Vai al 322.

La seconda?

Vai al 288.

La terza?

Vai al 250.

170

Poi sconfiggere la Mummia servendoti del *Dardo Energetico*, ma in questo caso dovrai usare un raggio molto più potente del solito. Te ne accorgerai soltanto dopo il primo attacco, di conseguenza durante questo combattimento sei costretto a perdere almeno 4 punti di Resistenza. Se poi preferisci scappare vai al 314. Se invece sconfiggi la Mummia vai al 431.

171

Mentre stai per entrare nell'edificio tre uomini svoltano l'angolo e si dirigono verso di te. Avvolto nella sua pelliccia, e con delle vistose catene d'oro al collo, Richard Rich sta tornando a casa, accompagnato da due guardie del corpo. Quando ti vedono i tre si scambiano delle occhiate preoccupate. Infatti sulle scarpe e sulle maniche del ricco maltatore ci sono delle tracce di sangue. Col *Dardo Energetico* vai al 371. Con gli altri poteri vai al 139 per affrontare Richard Rich.

172

Con la tua *Forza Moltiplicata* stradichi un palo stradale, con il quale colpisci gli Alchimisti appena escono. Bene! Bene!

hai messi a terra due, e il terzo è così stordito che calzarlo è un'impresa facilissima. Vni al 336.

173

«Ah, Ah, Ah!» rideachia il Dottor Macabro, «Quale onore avere da noi il famoso Faleo. Sei venuto ad aiutarci a fare la spesa? Atteno, bello mio, inrai meglio il contollino in una mente!» Ti concentri sul Dottor Maenbro; ti sembra che stia perdendo gradualmente il controllo del cervello sotto l'effetto della tua volontà, quindi gli ordini di farscire le sue creature dalla fantasia. I tre mostri gli obbidiscono prontamente; tuttavia, passando accanto, le creature deformi passano all'attacco! Ti senti afferrare da sei braccia e vieni scaraventato a terra. Quando ti riprendi vedi soltanto in terribile dentatura dell'Uomo-Tigre che si è chinato su di te per mazzannarti il collo. Il combattimento è stato un fiasco completo e inoltre ti è costato la vita...

174

Compri un biglietto ed entri nella Casa dei Divertimenti. Cammini in un verso un passaggio stretto, e quando svolti l'angolo ti appare uno scheletro luminoso che gesticola selvaggiamente. La prima reazione è un sussulto, ma poi, rendotene conto che è soltanto una finzione, ti metti a ridere. Un po' più lontano vacilli su un terreno malfermo e ti accorgi che anche le pareti stanno ondeggiando. Stavolta ti metti subito a ridere, ma il divertimento cessa immediatamente quando ti accorgi di essere precipitato nel vuoto. Atterri su un tappeto invido, in una fossa in cui regna l'oscurità. Non riesci a vedere nulla, ma hai in testa l'impressione di non essere solo. Infatti ben presto qualcuno ti offerta un braccio. «Grazie al cielo c'è qualcuno qui!» La voce è quella di un uomo, che continua: «Sono qui già da due ore. Non riesco a trovare l'uscita. E non è tutto: il mio polinfiglio è sparito. Sono siero che me l'hanno



rubato, e questo non è di siero ma scherzo della Cnsn dei Divertimenti. Mi chiamo Grani Morley e sono un giornalista del «Corriere della Città». Sto facendo un'inchiesta per scoprire la vera identità del Boffone Scarlato, e avevo un appuntamento con uno dei miei informatori nei pressi dell'Otto Volante. Mi ha dato la chiave di una delle stanze, dove pensavo che avrei trovato degli indizi interessanti, ma la chiave era nel portafoglio! La situazione non è per nulla divertente. Il Boffone Scarlato è un pericolosissimo criminale che si diverte a fare scherzi di cattivo gusto. Decidi dunque di trasformarti nel Faleo d'Argento, coperto dalla totale oscurità del buio. Vi mettete a insieme le parti per trovare l'uscita e finalmente trovate una piccola porta nascosta che conduce nella sala principale del Casa dei Divertimenti. Se il tuo potere è la Forza Multipla vai al 248. Con l'ATA vai al 271. Con lo Psico-Potere o col Dardo Energetico vai al 143.

175

Ti ricordi dell'indizio e chiedi dove si trovi non esitanzza. Ti viene indicato la torre di osservazione, verso la quale ti dirigi puntualmente sperando di trovare il munito. Giunto in cima vedi un uomo in camice bianco, con la testa di una ginocchia spionzionina, tutto nascosto nella contemplazione della gigantesca struttura del reattore. Con fare forzato ti avvicini a lui e gli sferrai un colpo al collo. Lo hai ucciso, e ora te lo cinghi in spalla per portarlo giù, dagli scienziati che stanno aspettando. Speri che abbiano trovato il modo per entrarla, per ridurre la sua aggressività. Anche se non ne sei ancora sicura, hai catturato Sidney Knox salvando la città da un terribile pericolo. In segno di gratitudine gli scienziati del laboratorio ti donano un piccolo marchingegno a forma di penna. È il direttore a parlare a nome di tutti: «Faleo d'Argento, accetta questo modesto dono. È stato messo a punto da uno dei nostri

tecnei durante il tempo libero. Si tratta di un Blocco-Cin-
eniti. È ancora a uno stadio sperimentale, ma sembra che
funzioni bene. Sappiamo che spesso devi affrontare mostri
necromici, e grazie a questo apparecchio potrai metterli
fuori uso i loro circuiti. Sei alla ricerca di Vlad Urish, un
avversario davvero temibile, e con l'aiuto del Blocco-Cin-
eniti avrai maggiori probabilità di catturarlo». Ringrazi
calorosamente il direttore: l'apparecchio sarà veramente
utile. Guadagni 5 punti di Resistenza e vai al 125.

176

C'è una sola cosa che puoi fare da terra: con voce risoluta
prendi il microfono e cerchi di convincere il Tormentatore
a rinunciare al suo folle piano. Il pazzo scoppia a ridere,
ma il tono della sua voce lascia trasparire che il tuo
messaggio l'ha impressionato. Lanci due dadi: se il nu-
mero uscito è minore della tua Abilità vai al 49; se è
maggiore o uguale vai al 260.

177

Non hai il tempo necessario per servirti dello *Psico-Potere*
in quanto il sicario è sul punto di far fuoco. Lo usi alle
spalle e ben presto vi trovate a lottare sul tetto.

Assassino

Abilità 9

Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al 258.

178

Con uno sforzo di concentrazione cerchi di spegnere il
fuoco utilizzando l'umidità contenuta nell'atmosfera,
ma senza successo. Ad un tratto uno di loro posa la mano
su uno dei cassetti, e in un attimo d'occhio si propaga un
incendio. L'altro ben reagisce in fretta. Vai al 133.



179

Ti trovi davanti a uno stabile a tre piani. Al pianterreno
c'è una lavanderia dall'aspetto piuttosto maleducato. Ac-
canto all'entrata ci sono le scale che conducono
ai piani superiori, e sul muro c'è una targhetta con la
scritta: «Trasferi e Figli. Esportazione di materiali di
biogeografia». Vuoi entrare nella lavanderia (vai al 266)
o preferisci dare un'occhiata alla ditta (vai al 44)?

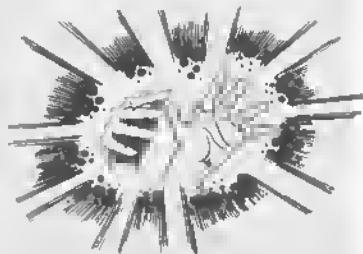


180

Ti dirigi in fretta verso la riva e osservi attentamente la
superficie dell'acqua. Al largo, a circa trenta metri dal
punto in cui ti trovi, vedi l'omino pinna nera di uno
squalo che sta puntando dritto verso la spiaggia. Sulla sua
tracimma c'è un ragazzo, e tra pochi secondi la bestia avrà
l'avrà rugginato! C'è poco tempo, quindi hai a disposizio-
ne un solo *Dardo Energetico* col quale fermare lo squalo
prima che il ragazzo, che ora si sta dimenando in urina,
faccia una brutta fine. Lanci due dadi: se il numero uscito
è minore o uguale alla tua Abilità vai al 123; se è maggiore
vai al 255.

181

L'ormai familiare allarme dell'Oringui Anticrimine annuncia un messaggio pronunciato da una voce elettronica: «Acinpniti Parker». Ti trasformi in tutta fretta nel Falco d'Argento e parti in direzione della periferia. Non sta piovendo... sta diluviando! Strada facendo senti di nuovo il segnale dell'urlogio. Stavolta ti avvisa di un incidente ai «Laboratori Peter». Non sai quale intervento sia più urgente, ma devi comunque prendere una decisione. Prendi la direzione dei laboratori (vai al 284) o proseggi verso l'aeroporto (vai al 410)?



182

Ti scansi velocemente, per evitare di essere investiti dall'enorme bestia glimmerata che sta arrivando verso di te a tutta velocità. Tieni la funtina; se sei fortunato riesci a uscire dalla traiettoria; se sei sfortunato vieni rutilato e perdi 2 punti di Resistenza. Nella Cintia degli Accessori c'è un Laser che emana raggi a micin potere calorico; lo prendi, lo punti verso il tuo nemico e lo colpisci ai piedi.



Dopo un attimo di esitazione la Regina allunga le braccia e produce un raggio di ghiaccio, che si incontra col tuo e lo manda verso di te. Le due frotte si stanno neutralizzando, e tu cominci a temere che il tuo Laser non sia abbastanza potente. Tuttavia il raggio della regina comincia ad indebolirsi fino a sparire del tutto e, quando il calore la raggiunge, grida di dolore e ti supplica di smetterla. In cambio promette di darti informazioni utili. Accetti le sue condizioni, e allora ti dice: «Ti dà quello che so sul raduno di M.O.R.T.E. Il posto esatto dell'incontro non mi è noto, ma sono convinta che si terrà da qualche parte nella 3ª Avenue». Tenendo sempre il Laser puntato su di lei le legni mani e piedi. Vai al 241.

183

Dici alla polizia di stare indietro e lanci il *Dardo Energetico* contro la porta della cassaforte. La lamiera metallica trema e comincia a fondere, ma la porta non si apre. Respiri a fatica, e delle gocce di sudore ti impetano la fronte. La scarica di energia è stata potente e hai perso 2 punti di Resistenza. Inoltre non sei sicuro di avere ancora energia sufficiente per riuscire a fondere la massiccia porta d'acciaio. Se intendi riprovare vai al 275; se non vuoi rischiare di perdere altra Resistenza vai al 60.

184

Le sfere un violento colpo in pancia, ma la tua mano le attraversa il corpo! Non credi ai tuoi occhi! Sei ancora confuso quando ti senti afferrare per il collo senza avere nessuna possibilità di difesa. Tutti i tuoi sforzi sono inutili e la stretta si fa sempre più forte. Questa è la fine della tua carriera nei panni del Falco d'Argento...



185

Ti precipiti verso un onirico con un paio di piccoli occhiali, che sta tremando di panico. «Da quella panel» grida, puntando il dito in direzione del prossimo vagone. «E lui che mi ha preso il portafoglio!» Lo inseguì senza perdere tempo, ma nessun'altro si muove: la gente ha paura. Se solo potessi trasformarti nel Falco d'Argento... Tim diadri e confronta il totale con la tua Abilità: se il numero uscito è minore o uguale all'Abilità, vai al 166; se è maggiore vai al 106.



186

Nella Cinema degli Arresotti c'è uno Scarcatore. La prima di lui fissi sulla schiena dell'Androide. Aspetti che l'apparecchio scarichi le batterie del robot, ora non succede assolutamente nulla. Ben presto sullo Scaricatore si accende la luce che indica un guasto ai circuiti. Ti lasci sfuggire un'imprecazione e ti spremi le membra per pensare cos'altro potresti fare. Un suggerimento ti viene dato da un uomo che si trova tra la folla, e che ha assistito alla dimostrazione. «Prova con questo!» grida, e ti lancia un piccolo mirinsegno a forma di penna. «Prima qualcuno ha chiesto cosa

sarebbe successo se l'Andrude fosse diventato incontrollabile, e il venditore gli ha uostato questo. Lo ha chiamato Blocca-Cieniti o qualcosa di simile. Forse ti sarà utile». Puntò il mio apparecchio in direzione dell'Andrude e i suoi movimenti divennero sempre più lenti, fino ad arrestarsi completamente con un cigolito metallico. La paura scomparire dai volti degli astanti quando l'Andrude crollò al suolo. Questo apparecchio è davvero utile, quindi decisi di portarlo con me. Inoltre guadagni 4 punti Etna per l'ottima prestazione. Ora vai al 75.

187

Sali su un vagoncino dove c'è già una ragazzina accompagnata dai suoi genitori. Appena comincia il giro l'eccezione dei passeggeri è al centimetro, e le grida diventano assordanti quando raggiungete la cima del primo tratto. È a questo punto che ti senti conto di un pericolo imminente: le ciurme di sicurezza della ragazza seduta di fronte a te minacciano di rompersi! E in effetti, quando cominciate a scendere a velocità spaventosa e girate violentemente a destra, la cintura si spezza e la ragazza viene sbalzata da una parte all'altra della vettura. Riuscisci a salvarla prima che sia troppo tardi? Lanciati in elio e affronta il numero 1 usarti con la tua Abilità: se il totale è maggiore, vai al 224, altrimenti vai al 415.

188

Sei riuscito a penetrare un'immagine urinale della stozzatura, prima di vederla svenire. Si tratta di qualcosa che lo preoccupava molto: una bacchetta segreta! Ispeziona il fondo del negozio e, nascosta dietro al bancone, trovi effettivamente la bacchetta. La apri e scendi in una piramide stanza dove c'è una porta, da cui filtra un raggio di luce. Avvicinandoti senti distintamente delle voci. Vai al 298.

189

Trovi un nuovo album di Michael Blackmu, *Willer*, e decidi di acquistarlo. Prendi direttamente a casa per acquistarlo. Vai al 327.

190

Arrivi all'ospedale e vai subito all'accettazione, per chiedere informazioni sullo strano fenomeno. Nella sala la gente ti guarda con sospetto e un' infermiera, alzando gli occhi da una rivista, ti chiede con aria seccata: «Cosa vuole? È anche lei uno di quei giornalisti ficcassero?». Le mostri l'emblema che porti sulla divisa da Fale, ma lei non rimane per nulla impressionata, la defutiva ti riconosce soltanto un agente di polizia. «Ah, sì! Se chi stai cercando. E posso dirti che in effetti qui è accaduto qualcosa di strano. Ma la persona è morta ormai da un'ora e adesso si trova all'obitorio». C'è ben poco che tu possa ancora fare qui. Vuoi andare a trovare tua zia (vai al 134) o vuoi dare comunque un'occhiata all'obitorio (vai al 395)?

191

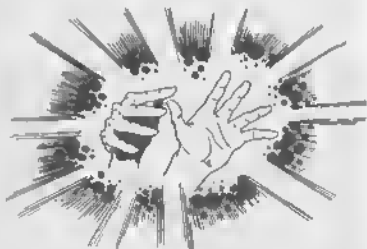
Col tuo costume sgargiante ti mischi tra la folla. Se il tuo potere è l'AJA vai al 418. Con lo Psico-Potere vai al 9. Altrimenti vai al 149.

192

Ti concentri sulla morte della rivale, che volta bruscamente la testa verso di te come se avesse intuito che stai per sottoporla ad un esame mentale. Puttino però non riesce a leggere nei suoi pensieri: hai la netta impressione che non appartenga a questa piastra. Vuoi allontanarla a mani nude (vai al 262) o preferisci che se ne occupi l'esercito (vai al 319)?

193

Se nel laboratorio sono rimasti altri cani devi affrontarli. Vai al 120 e occupati solo dei cani restanti. Se riesci a sconfiggerli tutti vai al 350.



194

L'assassino sta prendendo la mira e non hai il tempo di svegliare uno dei miei accessori che porti nella cintura. Senza perdere un istante aggredisci l'uomo e combatti in un lotta corpo a corpo.

Assassino

Abilità 9

Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al 258.

195

Una donna magra, coi capelli rossi, apre la porta e si presenta. È la moglie di Wayne Brice. Le annunzi la terribile notizia con tutta la delicatezza possibile, ma sei veramente sorpreso di fronte alla sua reazione, che non rivela nessuna traccia di emozione o di sorpresa. «È ormai da tempo che tra Wayne e io è tutto finito» sospira. «A dire il vero lo disprezzavo, ma di certo non desideravo la



sua morte, e non sono stato io ad ucciderlo, se è in questo che stai pensando. Non so neppure chi può averlo fatto. Forse qualcuno dei suoi impiegati potrà aiutarti di più. Questo è tutto ciò che ho da dire». Con lo *Psico-Potere* vai al 348, altrimenti prova a passare dall'ufficio di Biner (vai al 233) o lascia il caso alla polizia (vai al 73).

196

Finì il giro dell'edificio e aspetti che il malfattore prenda la fuga. Due minuti più tardi si apre una porta e un uomo con la testa di serpente, che indossa un costume verdastro, esce di corsa portando in braccio Lolo Manelie. Gli sbarrì il passo e gli ordini di Insieme, ma quello ti risponde con un ghigno ed emette un terribile sibilo: poi, depositata in terra la giovane donna, si prepara a combattere.

Serpente

Abilità 8

Resistenza 8

Il Serpente è dotato di una potentissima arma segreta: il morso velenoso. Ogni volta che viene assalito, tira un dardo. Se il numero uscito è 1 o 2 riesci a morderlo, e il veleno ti indebolisce causando una perdita pari a 1 punto di Abilità. Fortunatamente l'effetto del veleno è solo temporaneo, quindi potrai riguadagnare il punto perso dopo ventiquattrore. Se riesci a sconfiggere il malvivente vai al 432.

197

Ora che ti sei liberato dello squallido avvitino il ragazzo, che sta a malapena in galleria, terrorizzato. Lo rassieni che è tutto finito e lo porti in salvo sulla spiaggia, da sua madre che lo attende in lacrime. Non puoi più intenerire i singhiozzi e ti copri di ringraziamenti. Vuole assolutamente che qualcosa per sdebitarsi, e l'unica cosa che le viene in mente è offrirti un posto d'onore per il ceto di proprietà

di un suo zio, che attualmente si trova in città. Con un sorriso benevolo la ringrazia ed educatamente le dice che non deve prendersi nessun disturbo. Ma lei insiste, e preso un pezzetto di carta scrive un numero di telefono, 444.5666, dicendo: «Se lui voglia di assistere allo spettacolo chiedi del Capitano Menagetic». Non in suette più di parlare di questo suo zio, il direttore del circo, un nullo, ti confida, piuttosto bizzarro. Vieni a sapere che ha un ufficio segreto sotto la gabbia dei leoni, dove nasconde i documenti e tutto il suo denaro. Questa informazione potrebbe esserti utile. Se mai vorrai incontrare il direttore del circo, aggiungi 50 al numero del paragrafo in cui ti troverai quando sarai davanti alla gabbia dei leoni. Ma adesso la donna sta proprio esagerando con le sue chiacchiere... Non hai molto tempo da perdere, quindi la interrompi gentilmente e la saluti, poi riprendi segretamente le tue sembianze abituali e ti incammini verso casa.

Vai al 18



198

Prendi il volo verso il tetto della Casa dei Divertimenti. L'informazione era esatta; in effetti, qui c'è una porta. Ti avvicini e, spalancandola, fai irruzione in una stanzetta occupata da un personaggio gobbo, che indossa un costu-



me da giullare dal colore sgargiante. È il Bulfone Scarlatta che, vedendoti arrivare, afferra il foglio di carta che teneva in mano e la l'atto di metterlo in bocca. Ma tu sei più veloce di lui e fai in modo che non riesca ad inghiottirlo. Ora devi combattere.

Bulfone Scarlatta

Abilità 9

Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al 333.

199

Cerchi qualche indizio che provi l'esistenza di un'attività illecita, ma è tutto deserto. Soltanto in un ufficio c'è un uomo, assopito sulla sua scrivania, con la testa tra le braccia. Nottrulante appena entri si sveglia di scatto e ti chiede cosa desideri. Sembra proprio che in questo periodo gli affari non vadano a gonfie vele, tuttavia non c'è nulla di sospetto. Vai al 368

200

Bersaglio mancato. Il Guerriero del Fuoco ne approfitta per aggredirti, agitando pericolosamente le braccia. Riusci a respingerlo, ma non senza riportare delle gravi ustioni che ti fanno perdere 4 punti di Resistenza. Cerchi di ripulirti, ma intanto i quattro si precipitano verso la scala mobile ed escano dal magazzino. Il personale è già impegnato a spegnere le fiamme provocate dal tuo intervento, e tutti ti rivolgono sguardi pieni di sdegno. «Pensa, io che questo Falco fosse un eroe» dice maliziosamente un impiegato, «ma mi sembra piuttosto patetico». Mortificato senti le scale e a tua volta lasci il magazzino. Dopo aver trovato un luogo discreto per cambiarti d'altra ti dirigi verso l'ufficio. Vai al 301.

201

Radd Square è uno dei luoghi più frequentati di Titan City. Nei giorni più caldi la fontana dà una piacevole sensazione di fresco, e i prati ombreggiati da rigogliosi alberi di ciliegie sono il luogo ideale per riposare, chiacchiere e fare merenda.

La gente è tutta raggruppata attorno alla fontana, verso la quale ti dirigi un tu volta, ma non prima di esserti trasformato nel Falso d'Argento. Appena arrivi senti un gido spaventoso, e il panico si diffonde tra la folla che scappa in tutte le direzioni. Ben presto ne comprendi il motivo: un enorme mostro alto all'incirca quattro metri, dal corpo massiccio, di un colore verdastro e ricoperto di scaglie, sta emergendo dall'acqua. Con un gesto improvviso afferra una donna e se la porta alla bocca, infilandola tra le enormi mascelle spalancate. Senza esitare ti precipiti verso il mostro per combattere. Se il tuo potere è la *Forza Moltiplicata* vai al 272. Con lo *Psico-Potere* vai al 326. Col *Daruto Energetico* vai al 367. Con l'*ATA* vai al 404.

202

Andando a spasso per la città ti fermi prima un attimo alla banca, per prelevare dei centunti, e successivamente entri in una pizzeria per mettere qualcosa nello stomaco. Dalla vetrina del locale, che dà sulla Banner Street, osservi distrattamente i passanti gustandoti il pezzo di pizza. Improvvisamente riconosci un uomo che sta camminando dall'altra parte della strada: si tratta del Cigno, un milionario in pensione che ha fatto fortuna fabbricando cassette dell'elemosina. Rimani a guardarlo mentre entra in un panificio, e quando esce lo cogli in un atteggiamento piuttosto strano: si è immobilizzato. Ti stai ancora chiedendo come faccia a restare in equilibrio in quella posizione, quando passa un furgoncino blu che si ferma davanti a lui, impedendoti di vederlo. Dopo un attimo riparte e... il



Cignè è sparito. Tutto è successo talmente in fretta! E il fuggoccino dei rapitori è già lontano! Ti precipiti nella toilette per trasformarti nel Falso d'Argento (vai al 151), vai a chiedere informazioni al pannello (vai al 41) o hai driso di trascorrere un pomeriggio tranquillo e lasel perdere il fatto (vai al 428)?

203

Lanci il *Dardo Energetico* in direzione della nuvolaletta senza. Se la manelli vai al 153. Se il colpo va a segno la piccola massa di vapore continua a girare vorticosamente verso terra fino a solidificarsi, prendendo la forma di un uomo dalla pelle scura.

Hai sconfitto Famo, ma lui è riuscito a trasmettere comunque i radiofilm alla base di M.O.R.T.E. Guadagni ugualmente 2 punti Erue per l'arresto. Vai al 162.

204

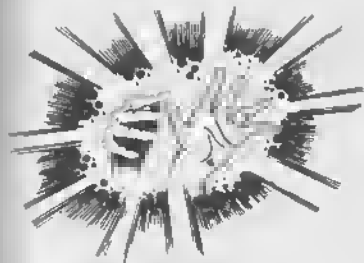
Mentre stai raccogliendo le forze il minuite si volta verso di te. Allora lanci il *Dardo Energetico* e Sidney Knox vacilla leggermente sotto il colpo. Ma con un grande stupore il dardo torna indietro e ti colpisce al petto, farendoti perdere 3 punti di Resistenza. Rimangono due sole cose da fare: o lo affronti a mani nude (vai al 33) o lasel in fretta il laboratorio (vai al 125).

205

Nella Continualgli Accessori hai un Microlaser. Lo prendi e ti avvicini alla portiera della vettura, per perforarla, quando un Vigile del Fuoco ti ilire in non aghano: «Stai lontano! Cosa hai intenzione di fare? Vuoi farti il pasticcio? Questa è un'operazione delicata, da professionisti, non è adatta a un fanatico vestito da caravale!» Cerchi di ragionare con l'uomo e gli spieghi che hai un Microlaser risparmiere metà del tempo. Allora sembra accennare a



«Okay, vediamo cosa può fare questo apparecchietto!» Prendi il pulsante d'accensione del Microlaser, ma non succede nulla! Russo dalla vergogna ti allontani per lasciare che siano i Vigili del Fuoco ad aprire la portiera. Il matchingegno ha scelto proprio il momento adatto per bloccarsi. Ti apparti in un vicolo non frequentato e riprendi le tue sembianze normali per recarti al lavoro. Vai al 398.



206

Con quale parola d'ordine intendi provare? «A la d'annua» (vai al 384) o «Mercurio» (vai al 130)?

207

Il direttore del circo fa un balzo verso una panticina nel muro, la apre e penetra agilmente nella gabbia dei leoni. Un sorriso maligno si disegna sulle sue labbra quando entrati una volta: gli bastano infatti poche parole per incitare i leoni contro di te. Se il tuo potere è l'ATA vai al 92; con un altro potere vai al 297.



208

Rimani nascosto per meglio seguire i movimenti del Macro Cervello. Benché le forze nemiche siano più forti, l'esercito riesce a opporre resistenza. L'occasione propizia per agire ti viene offerta quando il Macro Cervello si separa dagli altri per entrare nell'ufficio del colonnello. Sei il solo ad averlo notato, quindi lo segui. Con lo *Psico-Potere* vai al 274. Con l'ATA vai al 427. Col *Dardo Energetico* vai al 392.

209

Senteni una potente onda mentale in direzione della creatura nascosta dietro le casse. Il ladro, allora, si lascia sfuggire un grido d'angoscia e agita i piedi prima di immobilizzarsi. Tu, intanto, avanzi con prudenza per renderti conto della situazione... Vai al 286.

210

Prepari il Confonditore Fónico per servirte contro la gang, ma un attimo prima di azionarlo ti rendi conto di non aver avuto una buona idea, perché in questo modo potresti coinvolgere anche i numerosi passanti. Se vuoi utilizzarlo ugualmente, vai al 406; in caso contrario devi combattere gli Alchimisti a mani nude andando al 243.

211

I documenti ritrovati nella valigetta rivelano l'identità dell'uomo: si tratta di Wayne Bruce, presidente della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana. Ci sono anche documenti legali relativi a una causa di divorzio, e questo è tutto, a parte le solite cose che si tengono in una ventiquattr'ore. Intendi recarti a casa sua per parlare con la moglie (vai al 195), passi dal suo ufficio (vai al 233), o lasci che sia la polizia a risolvere questo caso (vai al 73)?

212

A parte il fatto che ti fanno apparire più grande, più piccolo, grassissimo, magrissimo, eccetera, gli specchi non sembrano nascondere alcun segreto. Stai perdendo tempo qui. Comunque nella sala c'è qualcuno che sta facendo dei commenti sulla pericolosità delle montagne russe. Vuoi controllarle (vai al 187) o pensi che sia ora di tornare a casa (vai al 103)?



213

Due cani non sono completamente sotto controllo. Appena entrati nella stanza sfrecciano fuori, sfilandoti e provocando il panico tra la gente. Il tuo primo dovere è di combattere queste bestiacce feroci.

1 Cane Ionico	Abilità 7	Resistenza 5
2 Cane Ionico	Abilità 6	Resistenza 5

Combattile separatamente. La prima volta che una delle bestiacce ottiene una Forza d'Attacco maggiore della tua (vai al 31), ma prima tieni bene in mente il numero di questo paragrafo in modo da poterci tornare in seguito. Se riesci sconfiggere entrambi i cani fuggiti vai al 247.

214

Arrivi ad un incrocio non lontano da Audubon Park. Ci sono dei grandi edifici sull'angolo nord-est; la gente entra ed esce da un ristorante affollato, accanto al quale c'è un banco dei pegni. Vuoi entrare nel ristorante (vai al 351) o nel banco dei pegni (vai al 147)?



Al mattino ti prepari per una passeggiata. Esercizio di allegria e di vitalità, ma appena svoltato l'angolo l'illuminazione dell'orologio preannuncia l'inizio di un'altra giornata faticosa! Il messaggio segnalato è «Laboratori Nucleari Murdoch». Trattieni il fiato, ironicamente. Al Laboratorio Murdoch, infatti, si stanno mettendo a punto delle armi nucleari tra le più sofisticate. Dev'essere una cosa seria, non c'è tempo da perdere! Quando un'aleggia un'atmosfera di pianto. Degli animali sono stati sottoposti ad una serie di radiazioni controllate per determinare gli effetti delle esplosioni nucleari, e i risultati sono stati spettacolari. In certe condizioni gli animali utilizzati per gli esperimenti hanno mostrato segni di evidente aumento delle loro facoltà intellettive: un cane è ora in grado di parlare e uno scimpanzé di giocare coi videogame. Ma senza dubbio esperimenti simili sugli esseri umani produrrebbero risultati ben diversi, e il dilemma è che esiste già la prova! Sidney Knox, uno dei ricercatori, questa mattina è entrato furtivamente nella stanza delle radiazioni e si è sottoposto volontariamente all'esperimento. Ora il volume del suo cervello è raddoppiato, e lui ha messo in grado di manipolare gli oggetti soltanto con la forza del pensiero. Ma c'è dell'altro. Knox, un individuo apparentemente pacifico, è in preda di una impulsione di violenza ed ora, grazie ai suoi nuovi poteri, potrà collocare la macchina che emette le radiazioni accanto al reattore nucleare, proprio accanto all'impianto e di conseguenza un'irreparabile catastrofe si farà scenda. L'atom City è in pericolo e nessuno sa chi è il colpevole. Una crisi è letta: il reattore dev'essere protetto a tutti i costi. Da dove comincia la tua parte del montante? Dal reattore nucleare (vai al 341) o dal laboratorio degli esperimenti (vai al 377)?

Sai al massimo della concentrazione, e come in un sogno assisti alla scena che si sta svolgendo nell'abito-

ento dell'aerico: il Tormentatore, cui vien deformato da un'espressione deminuta, ha preso il comando dell'apparichio. Il primo e il secondo pilota hanno mani e piedi legati, i passeggeri sono in preda al terrore e le loro grida servono solo a far gioire ancora di più il pazzo dirottatore. Ma cosa puoi fare da terra? Puoi tentare di comunicare telepaticamente con uno dei passeggeri, qualcuno sufficientemente risoluto per lottare contro il pazzoide (vai al 308), ma se hai in mente un altro piano vai al 176



217

Grazie allo *Puro-Puere*, punta che la Gatta Tigre per la rinoscenza riesci a perrepie che era furientemente impunita: stava perando, infatti, a una rinnone a cui non potevi assolutamente permetterti di mancare. Certo! M.O.R.T.E.! Riman concentrato ancora un po', quanto basta per ritirare un altro pensiero confuso: l'uragano avrà luogo nella 5^a Avenue. Sfortunatamente si tratta di una riamula lunga e a questo punto è impossibile ottenere altre informazioni. Vai al 124

218

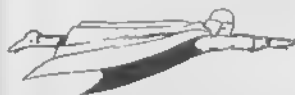
Ti hai una promessa solenne: domani arriverai in ufficio puntualmente. Ora che hai preso così risolutamente la tua decisione puoi stabilire se trascurare la ripata a cura, per ripresenti (vai al 332), o uscire per andare a teatro. Hai



sentito parlare di Ruti, in commedia musicale di Lloyd Webber-Andrews, che sta nascondendo un enorme successo. Se hai voglia di passare la serata in città vai al 43.

219

L'aria fresca ti dà una piacevole sensazione di sollievo, e quindi facendo raccogli le idee. Devi assolutamente sventare il raduno di M.O.R.T.E. se vuoi che il tuo piano fallisca. Se solo sapessi dove avrà luogo... Ah! Ricevi un violento colpo alla nuca e cadi in ginocchio. «Prendiam la grana e dimmola a gambe! Presto!» dire qualcuno con non senza accento. Sebbene i ladini ti rendi conto di cosa ti intendono; sei rimasto vittima di un'aggressione e il tuo portafoglio è spulato. A questo punto devi decidere come comportarti: puoi reagire, ma in questi modi sei costretto a rivelare la tua identità segreta (vai al 230) o puoi fingere di essere svenuto e lasciar perdere, tenendo conto che nel portafoglio c'erano soltanto degli spiccioli (vai al 279).



220

Aspetti un po', ma non succede nulla e alla fine decidi di lasciar perdere. Un po' troncato da tutta la faccenda lasci l'aeroporto per tornare a casa in taxi. L'autista ha la radio accesa e sta ascoltando un programma di musica. Mentre comincia a chiacchiere del più e del meno la trasmissione viene disturbata, e un annuncio punta interrompe il programma. Vai al 292.

221

«Morte?» rida erbia. «Certo, ti dirò io dove pnni trovare la morte. Io ci sono stato vicino, mn devo tornare a dirci ann fa. È stata quella volta in eni ci trovavamm in nate aperto, a pesca di lonni. Cnn quella tempesta! Un inferno! Fnn di Nettuno, rosi in chiamavamm. Il nostro battello veniva sballuntito dalle onde come un pisello in pentola. Sette nomini dispersi, nel pieno del lnnu vigire...» Rimani ad ascoltare con un'espressione interessata, mn dentro di te non pnoi fare a meno di impiccare. Hai sempre odiato questi mrcanti di nate. Vai al 368.



222

La Gnuu Tigre, di ritorno dallo sna ultimn visita a Metroville, è di nnovo in città. Questa donna straordinaria è una feroce lottatrice che ha la larntà di trasformarsi all'istante in nn piccolo inoffensivn.

223

Ti avvicini ad un grande carrozzone dipinto con colori sgargianti, ma quando bnssi alla porta non ottieni risposta. Allora la apri e ti trovi in nn luogo ammbiliato con gusti.



decinato con innumerevoli litografie delle celebrità del circo, ma non vedi nessuno. Puoi lasciare il circo per i ciatti albi 100 (vai al 408) o al Museo di Storia Naturale (vai al 365).

224

Ti pntendi in avnni per salvare la ragazza. Riesci ad allenare una delle birbelle della sua tna, ma il tessuto non è resistente e ti si strappa tra le dita. Gli altri passeggeri si mettono a gridare vedendo la povera ragazzina perdere l'equilibrio; nn altri scendono e precipitano lnni dalla scultura, verso la morte. Col cuore a pezzi aspetti che il gnu tuesca, e una volta sesto decidi di averne ai nni abbastanza di Wysneylund. Vai al 103.

225

Appena l'autobus arriva a Radil Square noti un gruppo di persone, dal fare piuttosto ercittuto, che si sono radunate al centro della piazza. Vnn vedere di corsa si tratta (vai al 201) o non ti mettesse e ti innummni verso l'ufficio (vai al 435)?

226

Coni vnn fare adesso? Se vai a trovare un zia vai al 134, se preferisci rimanr in città per vedere se riesci a trovare un biglietto per il concerto di Georgie Boy e dei Vulture Club vai al 122.

227

Quadagni 4 pnni Eroci per aver raffinato l'Art elenatore. Prima di lasciare il posto ispezioni attentamente le tasche del malvivente e trovi un mltiziu davvero interessante: King-King è inggiu di prigione e sta preparando un'intrusione alla zoo della città. Prendi una dell'informazione e vai al 107.



228

In prima pagina c'è un titolo a caratteri cubitali: «Gli Alchimisti colpiscono ancora». L'atticello spiega che il famigerato gruppo di esperti chimici, verso le quattro del mattino, è riuscito a penetrare in un'agenzia della Banca d'Europa, sulla 113^a Strada. I malviventi sono riusciti a neutralizzare l'impianto d'allarme, a immobilizzare il guardiano e ad impadronirsi di un buon numero di cassette di sicurezza. È ancora impossibile calcolare l'ammontare del finto, ora i clienti della banca si sono già recati sul posto per reclamare i valori che avevano depositati. Oltre al denaro sono stati portati via numerosi documenti. Vieni andare a investigare sul caso nei panni del Falco d'Argentina al 112) ti parlerai finire di leggere il giornale (vai al 386)!

229

Una macchina dei Vigili del Fuoco ed un'ambulanza svoltano l'angolo della strada a sirene spiegate. Una seconda ambulanza arriva da un'altra direzione. I Vigili del Fuoco ci mettono subito al lavoro per aprire le porte della vettura in modo da liberare i passeggeri, mentre i guidatori delle due ambulanze si stanno disputando il trasporto dei pazienti. Nel frattempo il fumo raggiunge il semaforo e l'esplosione che segue mette fine alla lite dei guidatori. Non ti resta che tornare in ufficio andando al 398.

230

Uno dei malviventi ci infila il tuo denaro in tasca, mentre l'altro esamina la tua p niente pri veder se riuscirà a venderla. Ne approfitti per balzare in piedi e lanciarti su di loro. Nel rogo della zuffa il tuo abito si strappa, rivelando la divisa del Falco d'Argentina che porti sempre addosso sotto i vestiti. A questo punto uno dei due esclama: «Il Falco! Falco... siamo spaventati, amico. Come pote-

vano sapere che ti parlava di te?» Si attendono senza la stione e li porti immediatamente alla più vicina stazione di polizia. Ma è accaduto il peggio: la tua carriera è finita. Tra poco il mondo intero sarà a conoscenza della tua vera identità: e da quel momento la tua famiglia e i tuoi amici e i tuoi cari, a causa di tutti i crimini che hai commesso e che vogliono vendicarsi di te. È arrivato il momento di riparte per riempire la tua vita. Falco d'Argento...

231

Ti precipiti al centro della piscina ghiacciata con una fiola di anghelo concentrato, la ruggine e vedi il liquido intanto alle due nuotatrici. Il ghiaccio si scioglie immediatamente e le due sfortunate ragazze sono finalmente libere di muoversi. Le vuoi raggiungere il fondo della piscina, dove i tuoi amici le attendono con delle ruspe calde. Questi salvataggi ti fa guadagnare 2 punti luce. Se lasci la piscina vai al 362, ma se prima preferisci dare un'occhiata all'impianto di riscaldamento vai al 347.

232

Con passo furtivo ti avvicini alle cucine, poi, con un gesto deciso afferra i piedi del fegolaro e lo lancia fuori dalla casa. Monti su tutte le lorde quando vedi che hai catturato il ladro non può avere più di nove anni. Il giovanotto, che cerca ancora di nascondere il suo bottino (non ricorrendo tutti i mirchisti) ti guarda con gli occhi pieni di terrore. Lo afferra per il polso e lo nasconde nel negozio. Vai al 316.

233

Gli impiegati della Compagnia di Sicurezza Loro-Amicizia sono sconvolti dalla notizia dell'uccisione del loro presidente. La segretaria di Wayne Bruce, una donna bionda con gli occhi neri dell'aspetto molto attraente, ti racconta

pagna dai capi esecutivi, ma nessuno è in grado di fornire spiegazioni plausibili sull'assassinio del loro capo. Concludi che deve trattarsi di una banale aggressione e parti il caso alla polizia. Vai al 73.

234

Hai i riflessi pronti: stesi al massimo e togli contemporaneamente il piede dall'acceleratore. L'automobile subolizza e poi si ferma. Sei riuscito ad evitare il ragazzo, ma la donna della 10 Viola non è stata altrettanto punta e l'hai investita. Anche il suo motore si spegne, e intanto una folla si sta raccogliendo intorno all'infortunata che giace a terra privo di sensi, vicino da sua madre. Respira ancora! Dopo qualche istante arriva un'ambulanza e lo porta all'ospedale. Sei ancora scosso per quanto è appena successo e decidi di lasciare immediatamente Wymeland. Vai al 103.

235

Ti immobilizzi, come se volessi arrenderti ai suoi ordini, e pensando di non essere visto muovi silenziosamente la mano tra gli oggetti della Cintura degli Accessori. «Non si fa così, caro Falco!» ti ammonisce l'Avvelenante. «Ti prova a prendere uno dei tuoi apparecchi e questo farà un suono immediatamente nell'impianto dell'acqua». Ti ha colto sul fatto. Vai al 25.

236

Con una velocità straordinaria voli sul tetto, ti fermi proprio di fronte all'uomo e con un gesto deciso gli togli di mano il fucile. È pronto ad affrontarti.

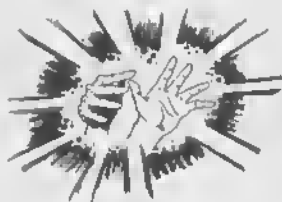
Assassino

Abilità 9

Resistenza 8

Se riesci a sconfiggerlo vai al 258.

Fai qualche passo in direzione della porta e aspetti un po', sperando che i furini latenti cessino. Ma i cani continuano ad abbaia e a saltare contro la porta che continui a cercare. Allora afferra la maniglia e ti prepari a entrare. Lanci un dado: se il numero uscito va da 1 a 4 vai al 132, se fai 5 o 6 vai al 375.



Sono alla porta, e un ragazzo giovane viene ad aprirla. «Petbarco!» esclama. «Il Falco d'Argento! Beh... se lo vedrò mio padre purtroppo non è in casa. Ma entra, prega!» Gli i pieghi che t'invia cercando proprio lui e gli chiedi se di recente ha fatto sogni interessanti. Senza esitare ti racconta di aver sognato un enorme mostro e che che nasce da una fontana e minacciava i passanti. Capisci immediatamente che i tuoi sospetti erano giusti: si tratta proprio di «Cervello», il ragazzo di cui avevi sentito parlare. I suoi sogni sono talmente «reali» che di solito ti avvertano. La madre del ragazzo ti raggiunge e ti spiega la situazione di suo figlio, dicendo che presto sarà portato all'ospedale per accertamenti. Hai salvato la città da un possibile catastrofe e ciò ti fa guadagnare 3 punti Fine. La



signora aggirata che ti pesa il tuo figlio la dei sogni punitori e che qualche giorno in il ragazzo parlava di qualcosa che potrebbe essere importante: si tratta di un uomo che si serve di animali feroci per una sua vendetta personale. Ha una stanza segreta, sotto una gabbia di leoni, nella quale si arretra da una botta nascosta. Grazie a questa informazione sei in grado di trovarla agguistando 50 al numero del paragrafo in cui troverai la gabbia dei leoni, e cercando al paragrafo risultante. Guadagni inoltre 1 punto di fortuna. Dopo esserti raccomandato ti incontriamo presso Riald Square. Vai al 71

Nessuno è in grado di aiutarti. Cosa vuoi fare? Lasci semplicemente la creatura di tua? Deridi che la cosa migliore è rinchiuderla nella tomba e lasciare che sia la polizia a prendere le misure necessarie. Non guadagni nessun punto Fine per questa azione, perché non ti ha visto nessuno. Tuttavia anche gli altri come te hanno incontrato a delle delusioni. Ora ti rimetti in cammino verso la casa di tua zia andando al 76

Splendide d'oro e di pietre preziose, il tesoro del re è sempre più è sorvegliato da tre guardiani. Non c'è allora dubbio che la più piccola di queste pietre sarebbe gola a qualsiasi ladro. Chiedi alle guardie di lasciarti esaminare la descrizione del tesoro nel catalogo, e vedi che con un suo spunto nulla. Tutti è in ordine e circante non hai tempo da prendere decise di lasciare il posto. Vai al 276

Arrivi alla polizia e prendi tutte le misure necessarie per neutralizzare la Regina del Ghiaccio. Guadagni 4 punti Fine per averla catturata, poi lasci il mattatoio. Vai al 362.

242



C'è una folla enorme raccolta attorno alla biblioteca. La polizia tenta di tenerla a distanza per permettere all'esercito e ai pompieri di lavorare efficacemente. Ma cosa sta succedendo? La risposta non tarda ad arrivare: una finestra del terzo piano va in frantumi, e il rumore dei vetri che si rompono è accompagnato da un nido disperato. Quindici due corpi precipitano giù assieme a un enorme scaffale. La folla viene investita da una pioggia di vetri e dall'interno dell'edificio proviene un ruggito che fa rabbrivire. Il capo della polizia è felice di vederli. «Alchimisti! Hanno bisogno d'aiuto, balzo!» Il spiega. «12 denti c'è un mostro. L'hanno sopraffatto tutto il devastante. Il suo aspetto non è certamente quello di un umano. È un gigante di pietra!» Senza attendere oltre si precipita nell'edificio, e giunto al terzo piano trova il mostro. Vedendolo runari a bocca aperta: è vero, il suo aspetto non assomiglia neppure un po' a quello di un umano. È intenzionalmente di pietra ed è alto più di tre metri. Qualcosa deve averlo punito con la sua furia, perché ora sta distruggendo tutto ciò che gli capita sotto tiro, scaffali di libri, tavoli e sedie. Se il tuo potere è la *Forza Moltiplica* vai al 378. Con l'*ATA* vai al 421. Con la *Paura Potere* vai al 192. Col *Dardo Elettico* vai al 363. Se ritieni di non essere all'altezza di questa rientrata puoi fuggire andando al 349.

243

Attendi i tre Alchimisti nel momento in cui escono dalla banca.

L'inibattiti singolarmente.

	Alchimista	Resistenza
1° Alchimista	8	6
2° Alchimista	7	7
3° Alchimista	7	6

Se riesci a sconfiggerli vai al 336

Mentre i Vigili del Fuoco stanno facendo il possibile per sfondare la porta della vetrina, in modo da liberare i prigionieri che appaiono visibilmente scorti, i guidanni delle ambulanze ducentino ammazzano su eli dei due dete trasportate i feriti. Intanto il fuoco ha raggiunto il parabrezza della vettura e l'esplosione che segue mette fine al lutto... Non ti resta che ritirarti in una strada poco frequentata per riprendere le tue tendenze abituali e tornare al lavoro. Perdi i punti Erte e vai al 398.

Appena fuori al quarto generale della polizia il tenente Wajak ti stringe calorosamente la mano. «Salve, Polio! Che piacere vederti. Andiamo nel mio ufficio». Qui ti racconta che oltre ai casi di ordinaria amministrazione (truffe, furti, omicidi e aggressioni), oggi ha ricevuto una notizia preoccupante: nelle carceri di mezzetta di Winkulm Scindil è verificata un'azione organizzata. Marcus Buletta, che stava scontando non pena di quattordici anni, ha scatenato il caos di ritorno ma ora è di nuovo ed è fuggito in fondo di una camionetta rimessa da ambulanza. Inoltre all'ospedale è stato ucciso uno dei nostri pazienti. Si tratta di un certo Winston Wood, un uomo con la testa e le braccia riviste e pulite, come quelle di un guilla. Vieni accoppiati dello stamprato andando all'ospedale (vai al 190), preferisci andare a fare i compiti (vai al 241), o dal tuo ufficio alla polizia che ti tenga informato sul caso e vai a trovare una zia (vai al 134)?

Leggi nel pensiero dei clienti del personale del negozio Effettivamente non stanno mentendo: non sanno nulla sul rapimento. Comunque, mentre mi occupo di, arriva il fatturino, e non si può certo dire che i miei pensieri siano



concentrati sul tuo caso: sta infatti pensando ad un importante raduno. La sua mente è un libro aperto per te, che cerchi di visualizzare l'angolo di una strada ed un segnale sul quale si legge 209° Sundu. L'ultimo pensiero che occupa la mente dell'ingazzo ti fa insidare: è la signa di M.O.R.T.E.! Ma cosa può avere in che fare un moccioso come questo con la potente organizzazione? Quando si accinge che gli hai letto nel pensiero il ingegno sempre di cupa. Patti all'ingegnamento, ma è troppo veloce e all'angolo ti tiene a remi, lasciandoti a rimpiangere un quanto è appena successo. Cosa hai intenzione di fare ora? Se il delinquente si trova nel trigone non puoi sperare di acciuffarlo, ma puoi sempre dare i comandi alla polizia: sperando che riescano a rintracciarlo. In questa via vai al 418. Se invece vuoi cercare altri indizi all'esterno del negozio vai al 331.

Ora devi tornare al laboratorio per continuare i casi che ti vengono. Vni al 120.

Se vuoi esaminare qualcuno delle attività della Casa dei Divertimenti, vai al 143. Se non hai queste intenzioni significa che sei già dove cercare. In questo caso vai anche a che passaggio devi recarti, quindi vinci immediatamente.

Non puoi far nulla per impedire che l'aereo decolli. Imprecando per la rabbia torni all'aeroporto per informare le autorità competenti. Comunque in questi modi non potrai far molto, perché senza dubbio il jet avrà previsto l'attacco su una pista segreta. Dopo un po' lasci l'aeroporto e prendi un taxi per tornare a casa. Il guidante ha in odio

accesa e, quando non ti annoia con le sue chincchiere, ascolta un programma di musica. A un certo punto la trasmissione viene distribuita e la musica cessa bruscamente: un'emissione punta ha interrotto il programma. Vai al 292.

250

Enti nella stanza proprio nel bel mezzo della lotta tra Lola Manrique e il Serpente. La ragazza sta lottando con le unghie e con i denti contro il suo presuntuoso rapinatore, che tenta di trascinarla verso la finestra per portarla fuori del tempio. A giudicare dal caos che regna nel tempio (cosmici sparsi ovunque e oggetti per il rincorso seminati sul pavimento) la lotta deve essere cominciata abbastanza tempo fa. Ora il Serpente sembra avere la meglio, e sta per saltare dalla finestra assieme all'attrice. Devi agire in fretta prima che sia troppo tardi.

Serpente Abilità 8 Resistenza 8

Il Serpente ha una potente arma segreta: il morso velenoso. Ogni volta che viene un assalto lancia un dardo: se il numero scritto è 1 o 2 riesce a morderli, e il veleno ti fa perdere 1 punto di Abilità. Fortunatamente l'effetto del veleno è solo temporaneo, e dopo ventiquattrore potrai recuperare i punti di Abilità persi. Se riesci a sconfiggere il malvivente vai al 432.

251

Poi il meflagione all'ispettore, che lo ripone in una piccola borsa di plastica. «Ha tutta l'aspetto di essere una banale aggressione» dice. «Tuttavia è qualcosa di enigmistico: è successo in pieno giorno e il portafoglio non è stato neppure toccato. In ogni caso grazie dell'aiuto». Dopo esserti esibito d'abilità lasci il posto. Vai al 181.

252

Li appresti a scendere nel sotterraneo quando un enorme metallo ti mette in guardia: qualcuno sta camminando! Senza perdere tempo penetri nell'interno e cerchi un luogo per nasconderti: una porta aperta che conduce in una stanza fa proprio al caso tuo. Quale stanze più tardi senti nuovamente il rumore dei passi, e intavolati non sfigura umana che si ferma davanti al tuo nascondiglio e dice: «Chi è quello sconosciuto che ha lasciato aperta la camera di lavoro?» La porta viene chiusa e immediatamente e il cuore ti balza in petto. La vittima di lavoro! Sei in trappola. Come farai a fuggire? Devi procurarti con i poteri speciali:

<i>Forza Moltiplicata</i>	Vai al 391.
<i>Psico-Potere</i>	Vai al 59.
<i>ATA</i>	Vai al 145.
<i>Danza Energetica</i>	Vai al 6



253

Il cratere ti precede verso la sala dove si trovano esposti gli enormi manufatti: giraffe, rinoceronti, galli enormi, addirittura una balena... Sono impressionanti, e li esamini con attenzione. Una delle tigri ti interessa particolarmente poiché presenta delle macchie di sangue coagulato sulle zampe. Tuttavia non c'è modo di sapere se il sangue è animale o umano, e neppure da quanto tempo si trova lì. Il curatore ti racconta che l'elefante non si trova sul piedistallo perché ieri è stato portato in una stanza di pianter-



renti per essere restaurati. Se intendi proseguire l'investigazione vai al 161; se preferisci dare un'occhiata ai dinosauri vai al 345.

254

La gioia di simpatia che sveglia l'entità d'ibria che ti circonda di aver visto partire la vittima, ma che non è riuscita a vedere chi giulava. Comunque la macchina si sta a retta dirigendo verso il centro della città. Come farai a metterti sulle sue tracce? Domandali alla polizia di ritirare il numero di targa e laser i Laboratori Mmulark. Vai al 125.

255

Bersaglio umano! Non hai il tempo per lanciare un altro dardo, perché lo squale si è pericolosamente avvicinato al ragazzo. Se dovessi sbagliare di nuovo la vittima sarebbe perduta! Saggiamente decidi di raggiungere a nuoto lo squale per combatterlo. Vai al 294

256

Senza perdere un istante entri nel negozio dal quale è giunto il grido, pronto all'azione. È una piccola rivendita di dolciumi, caramelle e tabacco. Il proprietario, un certo Kalvin Fuquaison, è appena dietro al bancone con la testa tra le mani, ed è visibilmente scosso. L'altro per le spalle e lo scuote dolcemente, dicendogli di farsi forza. Allora sembra calmatosi un po' e riesce a balbettare: «Terribile! Una cosa terribile... Ha impugnato una pistola... Ha portato via tutto quello che c'era in cassa... È scappato di là...» Ti indica la porta di servizio del negozio. Ti precipiti in quella direzione nel tentativo di fermare il ladro prima che riesca a far perdere le tracce (vai al 24) o preferisci prendere un oggetto qualunque per proteggerlo (vai al 101)?

257

L'ansia è breve. Il professore sregolato in vestaglio e ti chiede cosa sai. Gli racconti la tua scoperta e gli confidi il sospetto che qualcuno stia ricorrendo ai rubagli i suoi segreti. Non sembra per nulla impressionato e ti invita nel suo ufficio per farti vedere che è tutto in ordine. Vai al 303.

258

Prenzi per la gola il killer e gli indizi di dirti chi è il suo mandante. Si rende conto di avere le spalle al muro e minette di essere stato ingaggiato da M.D.R.T.E.I. Passi alle minacce e gli chiedi il luogo del raduno, ma lui giura che sa soltanto che avverrà domani. Probabilmente sta dicendo la verità. Lo consegui alla polizia e il uetto in riunione verrà reso. Hai salvato la vita al Presidente e ti sei ben meritati 6 punti Fine. Ora vai al 311.

259

Più o meno con la garanzia di sicurezza attraverso la porta, ma senza alcuna insulina. La cassaforte ha dei motti di un tale spessore che non è possibile scalfirla. Cerchando una soluzione immagino cosa può essere successo: gli Alchimisti, dei veri maghi della chimica, devono aver neutralizzato l'allarme con qualche strana gas arida, e poi si sono serviti di qualche altro rimpetto chimico sempre scelti per sciogliere la elimita di sicurezza della porta purpurale. Ma il fatto che il guardiano non abbia notato gli intrusi rimane ancora un mistero, che potrà essere risolto soltanto quando la sentinella autonoma sarà scattata e la guardia sarà finalmente libera. Puoi tentare di forzare la porta della cassaforte per liberare la guardia. Con il *Durho Energetico* vai al 183; con un altro pater vai al 5. Comunque, se pensi che questa tentativa sia inutile vai al 60.



260

Sembra che il demone abbia intuito il tuo piano, quindi tenti con un'altra tattica: gli dici di pensare a sua moglie o alla sua fidanzata, a quanto soffrirebbe se l'ucciso precipitasse. Tutto ciò non fa che aumentare la sua collera. Il dirottatore spegne la radio e un istante più tardi l'urco precipita, mentre tu non puoi far altro che assistere alla scena, impotente. Si è sfrecciato al suolo e nessuno è sopravvissuto. Vai al 10.

261

Colpisci il Guerniero, che si uccise al suolo mentre le tiamie si spengono, ma devi occuparti degli altri tre. Anche ti basta poca energia per neutralizzarli, puoi usare un *Durho Energetico* per ciascuno. Quando ne hai colpiti altri due vai al 53.

262

La creatura ti vede e ti sferra un colpo. Porta a termine il combattimento.

Devastatore

Abilità 14

Resistenza 12

Se vinci vai al 119.

263

Vuoi restare vestito normalmente (vai al 99), o sgusci dietro un angolo per trasformarti nel Fulco d'Argento (vai al 191)?

264

Gli assistenti di vendita sono tutti occupati a spiegare il funzionamento delle varie macchine ai clienti, e tu ne approfitti per dare un'occhiata per conto tuo alle varie apparecchiature. Il tuo interesse si sofferma su un gioco: il Markman. Stai leggendo le istruzioni quando ti giunge

na voce familiare. «Personalmente quel ginec non mi piace nò gran che». È Jerry (brass! Deri s'inc'ntent' a non fare passi falsi, perché il tnn anien non ti cōnosc' sotto le spiglier di Jean Lafayette. Chiarichiate del più e del meno e Jerry ti racconta dei suoi passatempo: è nò patito di infirmatura e nò iudiciante. Vintidues della sua biva-va ti dà incidentalmente qualche infirmazione: ha sentito parlare di nò progetto di attentato enntin il Presidente, che domani attuerà in città per nna visita ufficiale. Un falso killer si mescolerà na in folla, ma il vero assassino si troverà nel tetto del Regent Hotel. Ti racconta che ha cercato di dilo alla polizia, ma che lo hanno preso per pazzo. Grazie a questa informazione potrai ratinare l'assassino, aggiungendo 100 al numero del paragrafo in cui troverai la 7^a Avenue e recandoti al pinnagrafo risultante. Ringrazi Jerry per la compagnia ed escl' amfanto al 226.



265

Il raggin colpisce la creatura in pieno petto. Ruggisce e poi... svanisce! Rintani a bocce aperte. Cosa sta succedendo qui? Anche gli spettatori sono sbalottati. Vai al 138.

266

Vedendoti entrare, un cinese si fa avanti e fargliela qualcosa: «Plego? Plego? Plego?» È ovvio che va di fretta. Gli dici che s'noi solo dare nò occlutata al negozin (vai al 334)



» gli s'assorti nell'nteechio una parola d'ordine che potresti conoscere (vai al 206)?

267

I Vigili del Finco riescono a sradinare la portiera. A lavito ultimato dai una mano ad aprirla e tu fanni i due passeggeri, ntentombi tu salva dall'esplosione che sta per acc' lungo. Fortunatamente, quando la macchina va a fuoco non c'è più nessuno dentro. Non è stato un salvataggio particolarmente difficile, comunque anche tu hai fatto la tua parte e guadagni 1 punto Etne. Dopo aver consegnato i passeggeri agli uomini dell'ambulanza ti allontanati dalla folla e, trovato il luogo adatto, riprendi le tue sensazioni abituali e ti metti in cammino verso l'ufficio. Vai al 398

268

Spingiti al farmista che sei in cerca di qualche utilizzo per inutilizzare l'Avvelenatore. Non ha nulla in contrario, e ti lascia dire nò occlutata al negozio e al deposito sottostante. Tuttavia non riesci a trovar tracce dell'Avvelenatore. La ingegni per la sua disponibilità e ti allontani. Ora non hai più più cose da seguire. Vai al 147

269

Afferra la bottiglia e la getti fuori dalla finestra aperta. Non è stata una buona mossa, la prima l'ho già bottiglia rotta: perdi 1 punto di Abilità per la luncintin. In secondo luogo il suo contenuto si è riversato sui passanti: perdi 2 punti Etne. Comunque sei riuscito ad evitare l'esplosione e il professore ti ringrazia calorosamente. A questo punto lasci l'edificio e ti metti in cammino verso casa. Vai al 18.



270

All'imbric quel nome ti viddi versu Mustafa Katim. Egli assiente nn istante il tun sguardu, poi abbassa gli occhi. Lo allertu per le spalle per largli alcune domande, ma con grande sorpresa del ruatore Mustafa riesce a liberarsi dalla stietta e si precipua verso i sotterranei del musen. Parti all'inseguimentu e vedi che vn a rinfugiarsi in nna stanza traslucamente illuminata, dove ri suntu delle casse di legn. Non ha via d'uscita, ma nonostante ciò quando ar anzi versu di lui il malvivente sfodera nu sorrisu malignu. La sua pelle comincia a raggrinzirsi e i suoi occhi affondanu identro le orbite, mentre delle bende appainnu su tutto il corp. Chi ti sta davanti ora è una mummia, che avanza versu di te nguttando petruolosamente le braccia, piuma all'anarro. Se il mo potere è il *Dardo Energetico* vai al 170. Con la *Forza Moltiplicata* vai al 109. Altrimenti vai al 61.

271

Usannu l'interim delle tasche del giunnalista enn nn Miru-Sensore. L'apparecchio rivela immediatamente delle minuscole patirelle di pelle che non sembranu corrispondere a quelle della mano dell'uomu. Sta succedendu qualcosa di veramente stranu qui! Vai al 143.

272

Sferrri nell'aria e colpisci alla gola il muscu, che lasciu cadre la sua vittima nell'arca della inumana tima di sangue. Devi continuare.

Ministro della Fontana Abinà 10 Resistenza 11

Quando gli infliggi la quarta ferita vai al 65.

273

Vai al 34

Appena entrò nell'ufficio del colonnello il Mario Cervello si raddrizzò di colpo. È sorpreso di vederti, ma non rubin le parole da rivolgerti: «Beni, bene! Il Polco d'Argento, i miei di ricordi, sta sempre dalla parte dei buoni e dei giusti. Smaniarlo! Ma non è detta l'ultima parola...» C'è che segue è un terribile lacerante di lotta mentale: la tua volontà contro quella del Mario Cervello, che ha poteri sionici ai tuoi. Ma la differenza di te il Mario Cervello è da tempo che si prepara ad affrontarti, e non ha avuto più giornate pesanti. Il tuo potere sembra dunque prevalere. Per quel che ti riguarda ti sei messo a tremare allarmosamente ed ora colti a terra, in ginocchio, totalmente in balia del tuo nemico che però non ha ancora finito. «Polco» ti ammonisce, «sono ormai molti anni che lottai al servizio della giustizia. È arrivato il momento di metterti a disposizione del Mario Cervello!» Senti che la tua volontà sta venendo meno. È tornata a farti il lavaggio del cervello ed ora sta impietando nella tua mente le sue suggestioni mentali. Tutti i tuoi istinti sono lontani. Non sei più l'uomo di Titan City, il giustiziere nella lotta contro il male. Sei solo una pedina nelle mani del Mario Cervello, la creatura della formidabile e terribile intelligenza...

Fai appello a tutte le tue energie e lanci un altro dardo. Di nuovo lo sforzo tua è indifferente, e perdi 2 punti di resistenza, ma i dardi riesci a far fondere il meccanismo della serratura. La porta si sta aprendo lentamente, quindi entri nella camera. Ti le cattedre di mente sparisce a terra giare in guardia, col sangue che ancora colava non bionda leiti alla nea. Il colpo e la minaccia d'aria sono vati lontani. Ti ingegneri più o meno di lui; l'innanzi raccoglie le sue ultime forze e con un filo di voce pronuncia poche parole, mietendo da colpi di tosse: «Alchimisti... ho udito



i loro piani... mi raduno... mi grosso rifare... nessuno... niente... sottomano... Ahhhhhhh...» Raddrizzando il capo l'uomo si spegne. Vai al 60



È ora che vai? Vuoi visitare la Biblioteca Centrale di Titan City per fare delle ricerche alla sezione di criminologia (vai al 242) o pensi di fare una visita a Jerry Grass (vai al 38)?

Sali silenziosamente le scale, ma quando mancano soltanto quattro gradini per arrivare in cima il legno marciò crolla rumorosamente. Lei non si intrattiene all'istante: hanno sentito il rumore! Accidenti! Cerchi un posto in cui nasconderti, ma non ne hai nessuno. Invece vi di uno specchio posto in cima alla scala: sicuramente la Farandola e i suoi uomini ti hanno visto. La seconda cosa che vedi è un'intrappola appesa al soffitto con l'apertura rivolta proprio verso di te. Mentre ti avvicini per ispezionarla, una navoletta di fumo verde fuoriesce dal tubo e ti ricade in pieno viso, facendoti tossire violentemente. Senza abbatterti è un'altra delle teorie della Trinità, e anche piuttosto pericolosa visto che gli elicotteri ti è penetrati fin nei polmoni. Il tuo trattativo di ritirare il miliardo non ha avuto il successo sperato...

Il Rifugio per Gatti mo è lontano dal caseificio. Come aver l'immagine l'animale cerca di liberarsi graffiandoti, e la sua furia sembra aumentare notevolmente. Improvvisamente assiti in una trasferta mazzuone: il micino che puntava in burrio si ingannisce a vista d'occhio e ti rinfinge a gettalo a terra. Ora ha sembianze nudo, di una donna per la precisione. Certo! La Gatta Tigre! Questa perversa criminale delirica il primato dei forzi ai caseifici e agli allevamenti di pesci! È dotata di artigli affilati alle mani e ai piedi ed ora balza su di te, pronta a combattere.

Gatta Tigre Abilità 9 Resistenza 8

Con lo *Pain-Power* vai al 413; con l'*ATA* vai al 168. Non c'è tempo per usare il *Durdo Energetico*. Se devi combattere in mani nude e riesci a sconfiggere la Gatta Tigre vai al 124.

Fingi di aver perso i sensi, anche se hai i nervi a fior di pelle: che prendono pure i soldi ai quali tenevami. Intanto arriva una macchina, sulla quale i due salgono riprendendo per il nuovo bottino. Riusciranno a leggere il numero di targa e a stampatelo in mente: ora la polizia potrà catturarli. Perdi 2 punti di Resistenza per il colpo alla testa e vai al 76.

Recentemente sei venuto a conoscenza della vera identità di alcuni tra i più noti coinvolgenti della criminalità organizzata: il Totomantore è stato identificato come Richard Stim, un ingegnere che progetta impianti di riscaldamento, proveniente da una famiglia altolocale; la Regina del Ghiaccio non è altri che Silvia Gelu, anche lei una ragazza di buona famiglia; e Marcus Buletta è conosciuto sotto il



racapitolante nome di Dottor Macalini, i cui terribili esperimenti nel campo della chimurgia hanno scosso il mondo intero. Sono azioni diversi orecchie che Buletta sta progettando di evadere. Quando lo farà è probabile che cada subito a sterulare una famiglia per impalorirsi di oppatire lui e merlecinati.

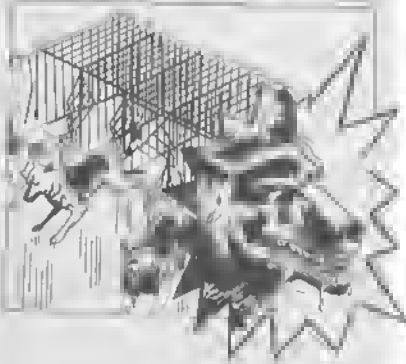
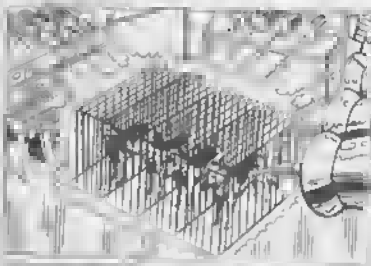
Ti senti vicino a un ginevra che ascolta musica con le cuffie e gli inchini in presenza il regista, per sentire la cartella. Si tratta di una registrazione telefonica tra un uomo e una donna che si concludono queste parole: «Non ti preoccupare. I gemelli sono stati presi e sostituiti dal nostro agente Mustafa Kattin. Presto saranno in mano nostra. Ritardati che ci incontriamo dopodomani a bordo della yacht, Okay. L'addio. Basterà intenderne». Questo Mustafa Kattin deve essere coinvolto in qualcosa di fuori. Quando ti capita di incontrarlo puoi interrogarlo sulle sue attività raddoppiando il numero del paginatore in cui lo trovi e reindirizzi al paginatore corrispondente. (Analaghi) I punti di Fortuna per aver dato il messaggio e vai all'86.

Non ti resta più che combattere il famoso Aodunde.

Aodunde Abilità 9 Resistenza 11

Dopo il secondo assalto vai al 335.

Salì dietro al bancone e ti cambi in fretta. Quando appare, sotto le spoglie del Tatu d'Argento, i lineamenti del fuoco si fermano di colpo. Minacciosi ordini torni di mordenti, ma le tue parole non vengono neppure prese in considerazione. Uno dei guerrieri ti volta addosso, e tu non



punti fati alto che serviti del *Dardo Energetico*. Se lo colpisce vai al 261; se lo manchi vai al 200.

284

Trasformati rapidamente nel Faleo d'Argento e ti precipiti al Laboratorio Petet, situato al centro della città, in prossimità del Dipartimento di Fisica Nucleare dell'università. Quando arrivi un impiegato ti condurrà illettamente al terzo piano, ma ti avvisa di stare attento. Un gruppetto di professori e di studenti si è radunato sulle scale e uno di loro ti racconta cosa è successo. Quattro pastori tedeschi che erano stati sottoposti a esperimenti radiattivi sono fuggiti dalle gabbie. Sono chiusi in una stanza in fondo al corridoio e stanno abbaiando selvaggiamente. Sebbene non siano radioattivi, il loro morso sarebbe letale se la saliva venisse a contatto con una ferita. Se sopravvivi a ciò che ti attende guadighi 1 punto. I tuoi pet negativi che usci a rattonare, ma perdi 1 punto. Fine per ogni persona morsa dai cani. Se il tuo potere è:

ATA	Vai al 328
<i>Dardo Energetico</i>	Vai al 306
<i>Pura-Potere</i>	Vai al 105
<i>Forza Multipla</i>	Vai al 247

285

Dall'alto della torre di controllo osservi il tramentante mentre scende dall'aereo e si rimette alla polizia che lo stava aspettando. Il controllore di volo ti ringrazia calorosamente, ti dà 2 punti Fine, e ti allontani andando al 111.

286

Egli il ladro di sorpresa: lo affetti e lo tiri fuori da dietro le russe. Quando lo esamini alla luce tanti stuprati; questo mascalzone non può avere più di nove anni! I tuoi

al pensiero che avresti potuto ferirlo seriamente. Il giustiziatore è strutto, ma tiene ancora in mano il corpo del teato... un cicotantino mezzo ibocrom ellmo. La teom non un grido disperato, e non t'adda riprendere rinunanza. La guardi con una ammiriosa, e lui assume un'espressione trionfizzata. Segretamente sei ben felice che non sia letto gentilmente, comunque lo metti in piedi e lo fai cullare nel grembo. Vai al 316.



287

Prima di tutti tenti di penetrare nella mente del peritologo criminale che, come sai, ti ha ridato sotto l'apparenza della normalità. È un'impresa difficile, ma tei a capire una cosa: è tuo il a fare tu taduflm degli appunti del professore, e le fotografie non già tutte mandate al quadri generale di M.D.R.F.E. Ti consenti al tuo tuo rra anglo di rilecare le molecole dell'aria attorno alla nuvola per impigionare il malvivente, ma tei a riflettere. Non sei riuscito ad evitare che importanti dati segreti finissero nelle mani di M.H.R.T.E. Vai al 462.

288

Avvi piano la porta, e penetri in un ranerino che è in un stato di disordine totale: i vetri sono sparsi nel pavimento, e i centomila i non i parpaglianti sul molo del trono che ti torn davanti allo specchio. Ma la stanza è vuota! Cerchi le tracce del Serpente in tutto questo disordine, ma è impossibile. Finvi nella prima stanza (vai al 322) o nella terza (vai al 117)?

289

Mentre arrivi nel primo ti giungono delle voci eccitanti. Ti incantini verso il luogo dal quale sembrano provenire e vedi un gruppo di persone che in capatuello attorno a un corpo. La polizia sta cercando di mantenere l'ordine. Ti fai largo tra la gente per capire cosa sta succedendo (vai al 434) o ti trasformi nel Falco d'Argento (vai al 104)?

290

Sei in anticipo per la riunione? Se ti devi sapere per i che sta è prevista. Aggiungi quest'ora alla data di oggi (in sai?) e reciti al paragino corrispondente. Se ciò che leggi non ha senso vai al 368.



291

«Animali in libertà?» chiede. «Penso che nessuno dei nostri animali sia fuggito, ma posso sempre controllare, se è questo che desideri». Prende il telefono e compone un numero sulla linea interna. «Pianta, Mario? Sono Nancy. Qualcuno qui vuole sapere se qualche animale è scappato... No, non penso. Grazie. Ciao». Scrute il capo e quindi a te non resta che andarsene. Pori nlli zoo (vai al 408) o al museo di storia naturale (vai al 365)?

Una voce metallica si mette allora a parlare in tono sicuro: «Cittadini del mondo, non cercate di cambiare canale. È inutile. Questo messaggio viene trasmesso simultaneamente su tutte le frequenze, in tutte le lingue e in tutte le aree del globo. Chi vi parla è Vlad Umrl, responsabile come il Cyborg Titanium. La mia organizzazione è nota sotto la sigla di M.G.R.T.E., Marto Organizzazione per il Restabilimento del Terrore e dell'Eversismo. Ricevi il mio messaggio; abbiamo il primo controllo del satellite *Guerra Stellari* che orbita attorno alla terra. Vogliamo la resa incondizionata di tutti i governi e delle forze militari e la sottomissione di tutti i cittadini al nostro potere. Qualsiasi resistenza verrà severamente punita. Dal nostro satellite distruggeremo, ad una ad una, tutte le capitali della terra. Per darvi una prova della nostra potenza, l'atol City verrà distrutta tra venti trenta secondi...» Il tone ti balza in petto. Non sei riuscito a percepire il fatale talotto di M.G.R.T.E. e ora il mondo intero pagherà per il tuo errore...

Sgusci furtivamente lontano dalla folla di ammiratori per riprendere le tue sembianze abituali, e fuori a casa. Hai una tua giornata pesante, quindi apri la porta in pantofole davanti ai televisori con una abbondante bibita ghiacciata. Guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo. L'indomani mattina esci presto di casa per andare al lavoro e prendi un autobus, ma poiché sei in anticipo decidi di fare qualche posto e prendi qualche fermata prima. Eppure, appena metti i piedi per terra ricominci a piovete. Ti metti a correre e saltelli saltando nei pressi del Casafirio Cowfield. C'è qualcosa che non va. Se vuoi sapere di cosa si tratta vai al 269, ma può darsi che tu abbia già qualcosa di più importante da fare... In tal caso sai già dove devi andare.



Il combattimento comincia tra gli spruzzi e la schiuma.

Squalo	Abilità 10	Resistenza 8
--------	------------	--------------

Se lo squalo riesce a colpire quattro colpi vai al 295; se invece riesce a farti la prima vai al 297

Nella Ciotola degli Accessori c'è un Contenitore di Zero Assoluta. Lo premi e ti avvirai in fretta alla bottiglia in ebollizione, puntandola in quella direzione. Il pericolo è passato! Il liquido della bottiglia si è congelato ed è diventato innocuo. Il professore ti ringrazia per aver salvato la tua al personale del laboratorio e per questo guadagna 1 punto base. Finisci casa andando al 18

Fughi nelle tasche dell'uomo alla ricerca del suo portafoglio, nel quale trovi senza dubbio i frutti della sua tipografica attività. Assieme al portafoglio c'è un portafoglio di rigare e lì contiene un pezzo di carta appallottolata, una fionda e una mappa. Prima di consegnare il borsello alla guardia della metropoli ti prendi a prendere uno di questi tre oggetti. Quale? Il pacchetto di sigarette (vai al 223), la cassetta (vai al 281) o la mappa (vai al 20)?

Devi combattere contro i leoni. Se riesci a sconfiggerli il direttore si arrende.

1° Leone	Abilità 8	Resistenza 9
2° Leone	Abilità 7	Resistenza 8

Combattili singolarmente e se vinci con entrambi vai al 433



298

Fai irruzione in una stanza piena di futuri, dove sei persone giungono attorno a un tavolo di guardia con un'espressione sbalordita appena sentono il rumore della porta. Riconosci all'istante l'uomo che presiede la seduta, una faccia difficile da dimenticare. È alto, ha il naso appuntito e degli occhiali sporgenti al posto degli occhi. È Vlad Urash, il capo di M.O.R.T.E., che ora si è alzato in piedi per parlare: «Attento, bene. Il Fulco d'Argento ci ha fatto l'onore di una visita. Forse vorrete tutti a noi? Non ci passa credite. Amici, vi darò una dimostrazione di come gli agenti di M.O.R.T.E. usano trattare i neofiti. Quest'omertà è insignificante non è in grado di misurarsi col Cyborg Titanium!» L'essere mezzo umano e mezzo meccanico che ti sta di fronte avanza di alcuni passi verso di te, con gli occhi lampeggianti e agitando pericolosamente le braccia elettrificate. Possiedi un Bloem-Circuit? Se sì vai al 159, se no devi affrontare a mani nude il terribile capo di M.O.R.T.E.

Cyborg Titanium

Abilità 18

Resistenza 20

Dopo il terzo assalto vai al 136.

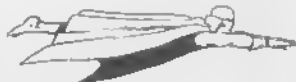
299

Li precipiti verso la riva ed esamini la superficie del mare, in cima della caratteristica pinna dello squalo. La avvisti a trenta metri dalla spiaggia. Si tratta di un esemplare enorme, che punta dritto verso un ragazzo che sta inutilmente disperatamente verso la spiaggia. Potresti sbalzarti furiosamente dello squalo con l'effettivazione Omnidirezionale, se il ragazzo non fosse sulla luna di tiro. Non puoi rischiare: devi affrontarlo in acqua e combattere corpo a corpo. Vai al 294.

300

Avvicinandoti alla vetrina tieni d'occhio una figura familiare, che dimostra fin troppo interesse per gli anelli di diamanti.

Si trattò di Percy Bocca d'Oro, rosi e lacerati perché tutti i suoi denti sono stati limati e sostituiti con dell'oro come punizione per aver ucciso il suo rupo. Vedendo che la situazione continuava a diventare nervosa. Decisi di tagli qualche domanda imbarazzante: In qualsiasi a che fare con il furto con trappola nella gioielleria De Lager, mi emmo la settimana scorsa? Non è forse stato visto parlare con Timmy la Liagum? Non sarebbe un bene per tutti se fosse riconosciuto direttamente al buio? In questo modo contribuirei a punire molti problemi alla polizia... Percy Bocca d'Oro comincia a urlare e racconta di tutti qualche informazione perché in faccia finta di non averlo visto. Ti tarantolo che l'Avvelenatore ha in mente un piano che potrebbe mettere in serio pericolo la vita di tutti gli abitanti di Titan City. Ti fornisco tutti i dettagli. Se in seguito dovessi ripulirti di ritirare l'Avvelenatore, tutti al 30 dal paragrafo in cui ti trovi e ritorni al paragrafo risultante. Giustamente i punti di fortuna per l'informazione. A questo punto lasci andare l'uomo. Il resto del pomeriggio è pieno di eventi importanti, e ti guidi una buona notte di riposo che ti fa guadagnare 6 punti di Resistenza. Vai al 327.



301

«Lafayette! Finalmente! Vengo qui, immediatamente!» trova la voce di Jonah Whyte ancor prima che in abbia messo piede in ufficio. Ti rechi da lui con aria amichevole e borbotti qualche parola di frate per il ritardo. «Ne ho abbastanza» risponde, «cosa pensa che si faccia qui, la



caro? Pensa forse che dovrete essere grato per la eliminazione della sua presenza? Molto gentile da parte sua essersi preso la briga di venire. Le dirò di più: oggi mi sento particolarmente buono, quindi le lascio la giornata libera! Non retrobbono, s'intende! E se domani una città il piano nel nostro potrà ricominciare a cercarsi un altro lavoro?» Esci dal suo ufficio a testa bassa. Come potresti perseguitare i motivi della sua assenza? Ed ora sei stato sospeso per un giorno. Cosa vuoi fare? Vai a Wyszeyland, il paese dei divertimenti! Vai al 151 o eviti il contatto col mondo esterno e vai a casa per riposarti in modo da essere sicuro di non far tanti domande con il 218?



302

Dopo un pasto fingale si alzano ed escono. Sei riuscito a sentire parte della loro conversazione, ma l'altro che un'arresa disastrosa mi riguarda delle cose di cui non ti domandi. Stai perdendo tempo. Lasci dunque il posto e prendi un taxi. Vai al 368

303

«Ecco qui» dice il professore mentre entri nello studio. «Tutto è in ordine. Proprio come l'ho insegnato tu». Ma tu non lo stai ascoltando: in un attimino è stata attivata da una muletta di linea che ti sta infilando nel mondo zombarre d'ora. Ti precipiti immediatamente fuori andando al 29.

Ti prepari a lanciare il *Dardo Energetico* sull'Androide, ma poi decidi che è meglio non rischiare di coinvolgere anche le persone inascenti che stanno assistendo alla scena. Cosa puoi fare contro questa esitazione? La risposta ti viene data da un nome tra il pubblico, che è rimasto ad osservare la scena. «Prova con questo» grida lanciandoti un piccolo matchignero a forma di penna. «Prima quando ha chiesto cosa si deve fare se l'Androide diventa incontrollabile, e il venditore ha mostrato questa oggettività. L'ho chiamato Blum-Clienti a ignalecia del genere. Potrebbe esserti d'aiuto». Prendi al volo l'apparecchio e lo punti verso l'Androide, che si blocca all'istante. Guadagni 4 punti base e molte punti tenere in questo piccolo matchignero. Ritenuendo di aver vinto fin troppo deridi di lasciare Palazzo Trotula andandoti al 75.



I due paliziotti ti aiutano a sederti su una panchina, senza interrompere la loro conversazione: «L'ho spellarola terribile, al parco. La gola squadrata. Il vino pieno di sangue...» «Darvein» replica l'altro, «e alla Donna Cleveland? Sembra un altro colpo degli Alchimisti. Per fortuna che non era in servizio quando sono entrati!» I due ubbriano il capo. «Sembra che il mondo vada a rotoli» riprende

il primo, tirando ieri la marmitta. Cosa fai adesso? Ti dirigi a piedi verso il parco per riflettere di cosa stavano parlando (ti ai al 165), compri un giornale per vedere se ci sono notizie sulla rapina (ti ai al 228) o vai al lavoro (ti ai al 341)?

Prendi servizio del *Dardo Energetico* e senti i tanti saltelli all'incubo del laboratorio. Se un cane nero ti fuggire ha la gente non ti avvicini al muro. Vai al 237.

Cosa puoi fare per aiutare le montatrici? Un *Dardo Energetico* potrebbe smuovere immediatamente l'acqua, ma qualcuno potrebbe il rischio di colpire anche le ragazze. Potresti sempre provare a lanciare una a breve distanza. Se decidi di esperimento, perdi 4 punti di Resistenza e una delle funzioni pulimento, e guadagni 2 punti base; ma se invece non vuoi sprecare Resistenza e te ne vai, perdi 2 punti base e molto devi fare i conti con il sentimento di disprezzo che nascerà tra i presenti e i richiami che ti allontanano. Qualche fuori il parco resti al 302.

Usando i tuoi poteri mentali leggi rapidamente nel pensiero dei passeggeri. La scelta cade su un uomo dall'aspetto rigoroso e con le spalle larghe. Ti metti in contatto telepatico con lui e gli spieghi cosa intendi che farai. Lui annuisce, e con lo sguardo capivo grida. «Allena! La parola del Signore. Mi manda a calare il mondo da questo palazzo marmittente!» La tua mente non è stata data al vento? Il cuore ti batte in petto. Ti mancava solo questo: un lanciatore religioso che pensa che il tuo messaggio sia un divino messaggio. Grazie al tuo particolare potere puoi notare la scena l'uomo ti dirige imprudentemente verso

la cabina di pilotaggio declamando ad alta voce. Evidentemente il Tormentatore capisce le sue intenzioni, e senza esitare impugnò la leva del romando e la abbassò in avanti facendo piombare l'aeroplano in picchiata. Senza preoccuparsi di mettersi in salvo ha subito prima di non portare a termine il suo piano. E infatti, alcuni momenti più tardi, l'aereo si schiantò al suolo senza lasciare neppure. Il tuo piano è fallito. Vai al 20.

309

Aspetti con ansia che gli Alchimisti escano dalla banca. Alcuni passano non rendendo conto di nulla ma succedendo e si innamorano verso l'entrata, ma tu, facendo grandi cerchi con le braccia, cerchi di evitare che seguano comodità nella ruota. Torna a lui prosciogli la ruota della gente, e un bimbo si mette a tirare la maniglia per il fuori in gridando: «Mamma! Mamma! È il padre d'Argento! Posso chiederle un mangiato mamma? Povero? Ti prego...» Cerchi di tenerlo lontano, ma questi soltanto ti offende una madre che, non comprendendo la situazione, ti dà del maleducato. Ma lui altro non può pensare: forse le grida del ragazzo hanno messo in allarme gli Alchimisti? Tema la fortuna. Se sei fortunata vai al 128, se sei sfortunata vai al 155.

310

Dentro la gabbia ci sono due leoni. Pignamente allunguti si stanno lacerando i baffi con aria soddisfatta. Entrambi sembrano dire che hanno appena finito di mangiare, ma non ci sono segni di vita nella gabbia. A quali le nomi di distanza c'è un elefante legato a un palo. Queste bestie potrebbero benissimo essere gli assassini, ma quali puoi hai? Vieni a vedere il domatore e portalo alla polizia (vai al 383) o preferisci cercare delle prove (vai al 45)? Se hai la Pien-Puere vai al 321.



311

Fai ritorno al tuo appartamento per goderti un meritato riposo. Questo riunione degli agenti di M.O.R.T.E. ti sta interessando, ma poi non sei ben deciso a non pensarci e rilassarti guadagnare 6 punti di Resistenza. L'indomani arriva a darti il «buon giorno» non è la sveglia ma il militare *hip hip* dell'Orologio Anticrimine. Stavolta il messaggio è più lungo del solito e la voce è anche più insistente: «Informazione confermata. Riunione di M.O.R.T.E. per oggi. Lunga e concorritiva». Oggi?! Balzi giù dal letto. Hai qualche idea di dove può aver luogo la riunione? Dove vai?

All'Antipolo Parker?

Vai al 349

Resti in città?

Vai al 70

Vieni al posto?

Vai al 290.



312

Il Presidente deve tornare in città a Tian City, e giuriamo che al suo arrivo ci sarà un attentato. Sarebbe saggio che tutte le svolgerà questo attentato. Sia Mouchi Buleta sia l'Innagun l'accia di Ratti ne sanno qualcosa.



313

Simi per entrare nella farmacia quando senti delle gridi provenienti dall'interno. Sgattaioli in una stanzetta del magazzino e ti trasferisci nel Palea d'Argento per andare a vedere cosa sta succedendo. Quando entri nel negozio vedi due individui che arraffano i medicinali dagli scaffali, mentre un folla di spettatori terrorizzati è tenuta a bada da un terzo complice. Lo riconosci: è il Dottor Macabbi, il chirurgo pazzo i cui «brillanti» esperimenti di trapianto hanno fatto indovinare l'outline dei medici. I suoi due scagnozzi sono un esempio della sua bravura: uno ha un'uniforme di cui ora si serve per atterrare i malviventi, l'altro ha una testa di tigre, e sta terrorizzando il personale della farmacia con i suoi denti affilati. Sei pronto ad agire. Se il tuo potere è l'ATA vai al 325. Con lo *Patru-Patru* vai al 173. Con la *Forma Multiplo* vai al 78. Con la *Durda Energetica* vai al 142.

314

Risali rapidamente le scale, e afferrati il diavolo per un braccio gli infondi l'oscurità. Hai deciso che tutta la faccenda è affar suo. Perdi 2 punti Enze per avere lavato il campo presumibilmente. Vai al 276.

315

Vuol in mine srendi bruscamente in picchiata in direzione della erettina, sferrandole nel petto un pugno inimmidabile. Essa allora allenta la stretta e rivolge nte la sua attenzione. Posa a terminare il combattimento.

Disuntore

Abilità 12

Resistenza 14

Se riesci a sconfiggerlo vai al 131.

Fai una tantuzina al minello e lo lasci andare, poi ti rivirigi al negoziante. Sei inteso! Pensa che si trattasse di una rapina seria e non di un banale fannello di eroe-santini. Quello stupido negoziante ti ha fatto perdere un sacco di tempo. Non guadagni punti Ero e per la cattura, anzi, devi perderne uno se hai colpito il giovane ladroncello. E inoltre, se l'hai colpito, è meglio che ti levi di torno prima che qualcuno dei passanti si accorga di cosa è successo. Questo è proprio il genere di cose da cui nascono le culture dell'opinione pubblica. Te ne vai in fretta (vai al 438) o prima vuoi sfuggire la tua caduta nel proprietario del negozio (vai al 64)?



Il cantiere navale è un luogo piuttosto lugubre. Ombraggiate alla bambolina ci sono tre imbarcazioni che puoi ispezionare: una barca da diporto (vai al 417), un vecchio sottomarino (vai al 252) e un altro botello che è stato appena ridipinto (vai al 96).

Si è trattato di un assassinio piuttosto ferreo: la gola dell'uomo è stata squaranta con un'affilatissima lama di rasoi. Il suo portafoglio contiene alcune carte di credito e i documenti di identificazione. Si chiama Wayne Binne ed è il presidente della Compagnia di Smerza Finanziaria Americana. Nel portafoglio c'è anche la foto di un'attentamente giovane donna bionda, con gli occhi neri. C'è una cosa che ti lascia perplesso: il portafoglio non è stato toccato. Certamente non sei alle prese con uno delle solite aggressioni per farti. Vuoi visitare gli uffici della Compagnia di Smerza Finanziaria (vai al 233), vai a casa della vittima per parlare con sua moglie (vai al 195), o passi il caso alla polizia (vai al 73)?



È proprio il caso che ti prenda un po' di riposo. Vuoi far visita alla tua vecchia zia (vai al 134) o preferisci andare al dissenso di polizia per vedere se hanno bisogno di qualcosa (vai al 245)?

Sarebbe pericoloso usare il *Durlo Energetico*, poiché un colpo sbagliato farebbe cadere la poveretta col veleno. Vuoi rischiare ugualmente? Se sì vai al 150, altrimenti vai al 25.

321

Ti avvicini al dormiente di leoni e scambi quattro chiacchiere con lui, ma allo stesso tempo siedi la sua mente per evitare un eventuale rapimento in questi animali e l'aggressione. Sembra non esserci neppure una relazione. Vuoi restare ugualmente il dormiente (vai al 383) o ti allontani dal rito (vai al 148)?

322

Evidentemente questo è il camerino più lussuoso di tutto il teatro, e di solito viene usato dalle star. Dei lussuosi drappi abbelliranno le pareti, e una fila di lampadine incastonate in specchi. Ma tutto è perfettamente in ordine e sembra che il camerino non sia stato usato da parecchie settimane. Non c'è nulla di interessante qui. Vuoi passare nella seconda stanza (vai al 288) o nella terza (vai al 117)?

323

L'ispettore non ha una grande opinione dei supereroi. Secondo lui la lotta contro il crimine è compito della polizia, e non di coloro che definisce «amatori». Malgrado tutto, accontente a darsi qualche indagine: gli Albruti, i figli della chimica, hanno neutralizzato l'allarme con una sorta di acido gassoso e si sono serviti di un gas composto smontando i più silenziosi sistemi di chiusura ermetica della porta principale. Il nostro per cui la guardia di sicurezza non ha notato gli intrusi è ancora un mistero, che verrà svelato soltanto quando il sistema automatico di chiusura si bloccherà. L'ispettore, ora, ci tiene a far notare che nelle loro mani la situazione è perfettamente sotto controllo. Non c'è alcun bisogno di altri «amatori da strapazzo». Vai al 60.



324

Shurhi dal vicolo e ti trovi in una strada affollata: guardi a destra e a sinistra, ma... Accidenti! Non riesci a vederlo. Ti affandi ancora alcuni istanti per la strada in cerca di qualche traccia, ma come ritrovarti tra tanta gente? È riuscito a sfuggirti. Vai al 75.

325

Non hai niente di veramente efficace contro di loro. Vai al 78.



326

Innanzi tutto ti concentri sulla mente della creatura, ma non succede nulla. Non sei neppure in grado di abbattere il cervello! Allora decidi di adottare un altro sistema: porti l'acqua a bollizione, e la creatura, a causa dell'elevata temperatura del capite, lascia cadere a terra la malagena creatura che ha preso i sensi e sta ingiugnando abbondantemente. Devi riportare l'acqua alla temperatura normale per non danneggiare ulteriormente la donna, e poi affrontare la creatura in combattimento.

Creatura della Fantasia Abilità 10 Resistenza 11

Dopo averlo inflitto quattro colpi vai al 65.



327

L'indomani mattina ti alzi presto per andare al lavoro. Sei fortinamente tentato di lasciare a casa l'Orologio Anticrimine: non puoi rischiare di farti tardi di nuovo! Ma le tue pance sono intorpidite perché, con tuo grande stupore, l'orologio rimane silenzioso. Sei il primo ad arrivare in ufficio, e Jonah Whyte non ride né smorza il fumo quando, mirando a tua volta, ti vede intriso nelle tue occupazioni. Nell'intervallo del pranzo hai occasione di ricordare il mio zio. Due fatti del giorno ti colpiscono: il primo riguarda l'aggressione di una donna nel parco da parte di cibi che lei ha delimitato «un minuto», ma che le ha sporcato la dell'ospedale, affermando che deve essere trattato qualche animale dotato di unghie. Il secondo caso riguarda un uomo che è stato trovato al Museo di Storia Naturale con la cassa intatta frammentata. La polizia si è già occupata di entrambi gli incidenti, ma tu decidi di occuparti personalmente dei fatti. Ti riunisci nel Palazzo d'Argento e riordini le idee prima di cominciare l'investigazione. Dove vai?

- Al Museo di Storia Naturale?
- Allo zoo di Tian Chy?
- Al centro di Warrum e Watley?

Val al 365
Val al 408
Val al 4

328

Togli dalla Cintura degli Arcesioni un piccolo apparecchio telegrafico a estensione, di forma cilindrica: è un Neutralizzatore di Radiazioni. Nello scintille che sta per avere inizio, ogni volta che vieni in contatto riesci a neutralizzare il ranc con l'Arcesione, riuscendo così a neutralizzare gli effetti delle radiazioni. Siccome ciò non impedisce al cane di riprendere il combattimento, devi continuare fino alla fine della lotta. Inoltre, se il ranc riesce a nuocere uno degli uomini, perdi comunque i punti forse anche se la bestecchin è stata uccisa dal tuo apparecchio. In compenso

nn animale mentalizzato non può finirti con nn solo assalto, a meno che questo assalto non abbia ridotto a zero il tuo punteggio di Resistenza. Vai al 237.



329

Ti timenti in viaggio verso casa. Che tu stia perdendo tempo? Dopo tutto ti resta solo di casa stessa. Come farai a dire al tuo capo che hai fatto tardi al lavoro perché i tubi derivati non riescono a tornare in un parcheggio di riga? Animatevi da questi pensieri, appena a casa vai direttamente nello studio e inserisci il tuo saggio nel computer. Dieci minuti dopo appare non c'è nulla sotto i schermi. «Se ti fida l'orologio chiama l'univo». • Il mio giornale è coperto di noduli di plastica • e • Idiota. L'indirizzo per l'appuntamento di M.O.R.T.E. è 176 non 178. Non dimenticarlo ». Dovrò intervenire. Siccome ormai è troppo tardi per andare a lavorare decidi di passare il tempo fabbricando un po' di acido fenico. Quando il preparato è pronto ne versi un po' in una fiala e gli trovi un posto nella Ciotina degli Accidenti. Vrai trascurare il resto del pomeriggio a Wysieki Ind, il parco dei divertimenti (vai al 15) o vai in città per fare qualche cinopista (vai al 202)?

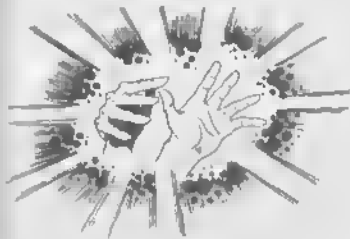


330

Punti il Dado Parigetto nella roda dell'apparecchio proprio nel momento in cui sta girando in pista. Ma il dado non è preciso, e l'acero prende il volo verso il cielo. Vai al 249.

331

Una volta fuori trovi un solo indizio del moltiplicatore: un bottone di metallo con sopra incisa la lettera T. Se non ti dice qualcosa hai già come devi procedere l'una esigazione. In caso contrario sei giunto al non molto meno. Puoi passare le informazioni alla polizia e lasciare che si occupi del caso. Vai al 428.



332

Nella Città degli Arci c'è una Miconche. La prendi e la giri addosso allo Spetto. La fibra di cui è fatta impugna un moltiplicatore e i suoi arti, non uno è abbastanza forte per dare a lungo. Vai al 373 per combattere contro lo Spetto, col moltiplicatore che puoi sottrarre a priori dalla tua Abilità durante i primi sei assalti.

333

Ti impadronisci del pezzo di carta che stava cercando di distruggere e vedi che porta l'emblema di M.O.R.T.E. Il messaggio è breve: «Non dimenticate l'inizio del raduno è previsto per le 9 del mattino». Sfortunatamente non ci sono altre informazioni, ma ci siete riusciti a rapere l'ora della riunione è già qualcosa. Tascuni via il Bultane Scatolato e lo consegnate alla polizia. L'ammetto ti fa guadagnare 3 punti Free. Vai al 303.

334

Spingi da parte l'innui, inatteso dei leggeri colpi che ti dà sulla schiena e, sentendo una tempe, premi nel retrotabtegu. Qui ci sono quattro cinesi con le mani immerse in tintezz luminosi, che si voltano verso di te. Sembrano che non ci sia nulla di insolito. Vieni portare a salire da Transfer ti ai al 44 tu preferisci tornare sulla strada al 3681?

335

Bene! è apparentemente inoffensivo l'Autante è stato iniziato da Vlad Hush in persona al servizio di M.O.R.T.E. Possiede un marchingegni particolare che lo rende degno del suo nome, e fa di lui uno strumento di morte: un pugnale elettronico che può far uscire dal puledro destro. Uno dei suoi colpi equivale a mille stinca, e in non tanti al acceggitture: il t'eleto a effetto rapido ti entra in corpo mentre la usata demunici del capo di M.O.R.T.E. ti dà l'estremo saluto. Ora non c'è più nulla da fare per evitare l'imminente raduno...

336

Guadagni 4 punti Free per aver catturato gli Ali luminosi. Consegnandoli alla polizia non puoi fare a meno di notare che è un vinu perrato che delle mani così brillanti non



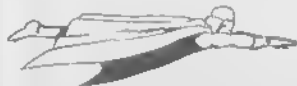
passano venire utilizzate a scopi diversi da quelli del crimine. Ora vai al 372.

337

Tascuni tranquillamente il pomiceriggio in compagnia di un buon libro e nessuno un pasto salutare. Guadagni 6 punti di Resistenza e vai al 79

338

Ti precipiti in mezzo al ghiaccio e cominci a martellare con pugni lo spesso strato che lo circonda, ma non c'è nulla da fare. La massa è troppo solida, e a testa bassa riconosci la tua impotenza. Dei sottili spiezzamenti appaiono sulle labbra degli istanti, mentre ti allontani per telefonare a qualcuno, in cerca d'aiuto. Puhl benissimo immaginare il tuo pensiero, è tutto qui quello che il balzo sa fare? Perdi 2 punti Free e, rattristato, lasci la piscina. Vai al 302.



339

Cosa fai per evitare l'esplosione della bottiglia? La getti giù dalla finestra (vai al 269), la affretti tra le mani (vai al 426) o ti precipiti fuori in cerca di un estintore (vai al 89)?

340

Prendi la tiala di arido ferro e la getti addosso alla creatura. Tira entrambi i dadi e conduci la moneta uscita



con la tua Abilità. Se il totale è maggiore, non hai colpito il Devastatore; quindi devi occuparti di lui a mani nude (vai al 262). Se il totale è minore o eguale all'Abilità vai al 69.

341

Sei di nuovo in ritardo... Sgattaioli rapidamente davanti all'ufficio del capo, Jonah Whyte, sperando che non ti abbia notato, ma nell'istante stesso in cui raggiungi la tua scrivania il suo varrone timoniere: «Lafayette. Nel mio ufficio! Ah! l'abito?» Con aria timida ti alzi dalla scrivania e ti raggiungi. Ciò che segue è una pinguiccia improvvisata: ai suoi occhi sei soltanto un pigro, un incapace, un incompetente, un... Improvvisamente viene interrotto da una stordita di gomme nell'insalita, seguita da un violento crollo, ed entrambi vi precipitate alla finestra. Un discreto numero di persone si è già radunato attorno ad una grande limousine nera, che dopo un testa-coda è finita contro un lampione del marciapiede. È scoppiato un incendio nella parte posteriore del veicolo ed ora le fiamme stanno divampando. Raggiungili immediatamente in strada nelle tue sembianze normali (vai al 192) o ti infili nella toilette per trasformarti nel Falco d'Argento (vai al 23)? Se preferisci ignorare l'incidente e rimettersi al lavoro, vai al 167.

342

Quando arrivi alla base militare vieni immediatamente notato fino all'ufficio del Colonnello Sanders, che ti raccoglie con una cultura stretta di mano. «Felic» dice, «è veramente un nome. Cosa possiamo fare per te?» «Mi spieghi subito che sei venuto per confrontare con lui le tue informazioni sulle attività di M.O.R.T.E. «Fino ad ora» comincia Sanders, «non siamo arrivati a nulla di concreto». Come del resto già sai, abbiamo appreso che è attualmente in indagine ad alto livello, e siamo perfettamente consape-

rali che te vogliamo evitare che rimablia lungo doblia-
mo rattinate il capo. Vind l'uchi, prima che nescia a
nigunizzarlo. L'organizzazione è molto potente, Egre,
e i loro agenti sono implacabili. Comunque puoi far
conto sul nostro aiuto». Improvvisamente un militare
entra nell'officina, quasi senza finta, dice: «Colonnello!
Elrodetti non identificati! Arriveranno alla base alle quat-
tro!» Il colonnello esultava immediatamente a impattare
indire: «Contattate via radio. Se non si identificano ripe-
tete il fuoco». Se il tuo potere è la forza *Multiplo* puoi
prendere il volo per investigare sul caso (vai al 379),
altrimenti vai al 58.

343

Nel paese del reame tutto appare tranquillo, ti sente solo
il rumore dei passi delle numerose ventucelle innate che
sono molto di guardia. Non c'è traccia di Krox. Aspetti
per un'altra mezz'ora ma continua a non sentire nulla.
Improvvisamente senti il suono di una sirena e la squadra
indetta alla sicurezza si mobilita senza perdere tempo. Il
sistema di raffreddamento del reattore, che era stato con-
trollato egregio un'ora fa, ha smesso di funzionare. Il reattore
si è surriscaldato e rischia di esplodere. Non tardi a con-
prendere la causa del guasto: Sidney Knox, l'unico teta ha
un enorme propulsore montato, tu riservi il reat-
tore. Le guardie hanno le armi puntate su di lui ma proprio
la sirena dà l'ordine di far fuoco. Quando ti vedono
tutto un gruppo di salterelli, sperando che tu puoi far
qualcosa. Se il tuo potere è la forza *Multiplo* vai al 33.
Col *Dardo Energetico* vai al 204. Con la *Paria-Potere* vai
al 419. Con l'ATA vai all'80.

344

Spugioni un *Dardo Energetico* in direzione delle casse,
che dopo aver vacillato per un istante crollano addosso al



malcapitato ladro. Le sue gambe lemnou non può e poi si
ammobilizzano immediatamente. Ti avvicini con grande
prelenza per vedere di chi si tratta. Vai al 286.

345

I dinosauri esposti sembrano più vivi, e il motore del motore
scoppia in una sorpresa totale quando davanti l'ipotesi che
uno di questi giganteschi animali possa aver causato la
morte dell'uomo. «A parte il fatto che queste creature non
sono da diversi milioni di anni» dice il loro canonico,
«come diavolo possono essere venute dall'etichetta?
Nella porta? Uno di questi dinosauri si potrebbe dire
an'ala del motore, se decidessi di nudare e cercarsi un'altra
raia? No! Se sei in cerca di indizi sull'omicidio ti consiglio
di parlare alla zia, forse li avrai più fortuna». Effettiva-
mente ti senti un po' stupido per aver ammazzato una simile
ipotesi. Se provi alla zia vai al 408, altrimenti vai al 348.

346

Durante la lotta l'aereo scende pericolosamente in pic-
chiata, ma grazie al ciclo l'ultimo colpo che infligge al tuo
avversario gli è fatale. Lo lasci stare sul pavimento e
prendi immediatamente il controllo dell'aereo, che ripren-
de quota. Poi guidi alla buca di slegare i piloti che ti
raggiungono e prendono i comandi. Dopo un po' intera-
le senza altri inconvenienti. Vai al 35.

347

L'ingegnere ti mostra l'impianto di riscaldamento della
piscina. Non capisce cosa ti sta succedendo; non c'è nulla di
anomalo nell'impianto! Riconferma tutto e anche in
segni il capo. Tutto sembra funzionare. Forse non si saprà
mai cosa ha causato l'incidente, ma l'importante è che il
pericolo è passato. Vai al 362.

348

I tuoi piani ti rivelano che un decimo la verità. L'assassino rimarrà in attesa. Vai al 73

349

Quando arrivi all'aeroporto è tutto normale. Non vuoi provocare il panico, quindi riprendi il tuo aspetto abituale e ti siedi sul da farsi. Potresti recarti in una delle tre avionimessa, per creare rodist. Nell'at intimesa Xavier si trovano gli aerei privati, nell'avionimessa Summers gli elicotteri d'emergenza, mentre l'avionimessa McCay viene utilizzata per gli aerei da carico. Vetro quale delle tre ti dirigi?

Verso l'avionimessa Xavier?

Vai al 394

Verso l'avionimessa Summers?

Vai al 46

Verso l'at intimesa McCay?

Vai al 115

350

La folla ti attorna e ti congratula con te per essere riuscito ad evitare un terribile disastro. Aggiungi al Punteggio: Eroe i punti guadagnati, ma ritorni 1 punto Eroe per ogni persona morsa dai cani. Uscendo dall'università devi affrontare una folla di ammiratori che ti chiedono l'autografo. Sgattaioli via alla prima occasione e ti dirigi verso casa (vai al 293), o puoi concedere loro questo piacere (vai al 397)?

351

Riprendi le tue tendenze normali e prendi posto nel ristorante, sperando di trovare qualcosa di interessante. Dopo un'ora trascorsa a consumare diverse tazze di caffè, un gruppo di personaggi dall'aria titani entrano a loro volta nel ristorante e si siedono a un tavolo. Vai al 302.



352

Davrai lanciare due Dardi Energetici per fermare la creatura. Se invece non vuoi usare due dardi vai al 373 per combattere corpo a corpo. Se il primo dardo è andato a segno puoi ridurre la sua Resistenza di 6 punti. Se vinci vai al 239



353

Ti precipiti alla ricerca di poliziotti o di impiegati dello stato che possano aiutarti. La prima cosa da fare è organizzare l'evacuazione della tribuna. Ma i tuoi piani servono a ben poco, e te ne rendi conto appena senti un fortissimo terremoto alle tue spalle. La tribuna sta crollando! Il Distruttore è ancora là in mezzo alle macerie ed emette potenti e terrificanti ruggiti, circondato da persone morte o agonizzanti nei denti. Ora si volta per andarsene e non c'è nulla da fare per fermarlo. Il tuo primo dovere è quello di aiutare a sopravvivere i feriti. Quando ai un fatto il possibile vai al 40

354

Fortunatamente gli altri due non sono equipaggiati con armi chimiche. Combattili singolarmente.

2° Alchimista

Abilità 7

Resistenza 7

3° Alchimista

Abilità 7

Resistenza 6

Se riesci a congelargli vai al 336.



355

ti deve più essere qualcosa che gli piace. Senza dubbio ha già il Monopoli. Questo invece... *Inseguimento infernale*. Sentita interessante. O quest'ultima... *Nei sotterranei dei draganti*! Umm... Probabilmente non avrebbe abbastanza fantasia. Mentre esaminai attentamente i giochi, quattro teppisti in jeans e giubbotti di pelle entrano nel magazzino. Guai in vista! Li seguirono la colla dell'occhiello e li vedi mentre si dirigono tra gli scatoli della biancheria da donna, divertendosi a piuvare i reggioni. Una donna di mezza età si innamora verso di loro per fermarli, ed è presto raggiunta dal rapimento. L'atmosfera si sta facendo pesante. Ti stai ancora chiedendo se è il caso di intervenire quando uno dei teppisti getta la giacca a letto, misce le mani e, sotto gli occhi increduli dei clienti, prende fuoco. Gli altri fanno lo stesso e ben presto quattro uomini infuocati si aggirano nel negozio, illuminando tutta ciò che toccano. I Guerrieri del Fuoco! Non può trattarsi di altri. Come hai fatto a non riconoscere questi pericolosissimi delinquenti? È meglio agire in fretta. Con la *Psico-Potere* vai al 178. Con la *Forza Multipla* vai al 133. Con l'*Atta* vai al 156. Con *Dante Energetici* vai al 283.

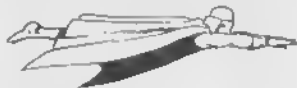
356

Svoltando l'angolo sburli in una strada affollata. Giranti ripetutamente sia a destra sia a sinistra, ma... *Dannazione!* Non c'è traccia di lui! Ti affandi ancora qualche istante per la strada, ma senza ottenere nulla di più. È spaurito. Vai al 75.

357

Accompagnare dalla musica che suona a tutto volume, le vetture girano sulla pista urlandosi di tanto in tanto e provocando le risate dei guidatori. La tua macchina, la 7

Blin, sembra essere un po' più lenta delle altre, ma per te fa lo stesso. L'importante è divertirsi. Tutt'un po' tanto, però, il ragazzo che stava gridando la 3 Giulla riceve un violento colpo dalla 14 Rosa e viene proiettato in mezzo alla pista. La guidatrice della 10 Viola, che si stava preparando a ritirarsi, vedendo il pericolo non sa far altro che toglierle le mani dal volante e mettersi a guidare a più non posso. Il ragazzo è proprio tra le nostre due macchine! Sei abbastanza rapido da evitare la collisione prima di prendere sotto il ragazzo? Lancia entrambi i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità. Se il totale è maggiore vai al 388, altrimenti vai al 234.



388

Esansito, il montante cade in ginocchio. Anche tu sei sfinito, ma non hai ancora terminato il tuo compito. Con un formidabile sforzo di volontà tu ubbidisci a riparare il sistema, e ben presto la serra smette di suonare. Il pericolo è passato! Guadagni 2 punti finite. In segno di ringraziamento per aver salvato gli uomini e il laboratorio, gli scienziati ti donano un prezioso marchingegno a forma di penna e il direttore dell'Istituto dice: «Fallo, accetta questo dono. È stato infuso da uno dei nostri numini durante il tuo tempo libero. Lo hai chiamato «Blocca Circuiti». È ancora allo stadio sperimentale, ma sembra funzionare a meraviglia. Su che spensi il tuo alfilante dei nostri meccanici, e grazie a questo apparecchio sarai in grado di mettere fuori uso i loro circuiti. So anche che sei alla ricerca di Vlad Umbr. È un avversario potente. Con questi mezzi

avrai maggiori probabilità di batterlo». Ringrazia il direttore per il dono, che ti sarà effettivamente di grande aiuto. Ora vai al 125.

359

Atenti per un attimo la strada e l'uomo riesce a sfuggirti di mano, proprio mentre sta passando la vettura del Presidente. Prende in fretta la mira, spara, e il Presidente cade! Gli salti addosso per portare a termine il cambiamento (Aria 7 e Resistenza 6). Se riesci a sconfiggerlo vai al 374.

368

Pettisti accidentalmente il pavimento della gabbia dei leoni, e come un pettaro non una piccola botta che ti ripulisce in quella che all'apparenza sembra essere la tana delle belve. Avvicini l'interfono alla botta e senti dei rumori provenienti dall'interno: qualcuno sta urlando. Alza la botta e penetri in una piccola stanza, occupata da un uomo tutto pelle e ossa e con dei lunghi baffoni a punta. Indossa una smoking rossa viva completata da un cappello a cilindro. È Marton! Appesi alle pareti ci sono dodici fotografie di persone diverse, e qualcuno è stato rammentato con un segno nero. Su unisci la foto della donna assalita da «un mostro», e quella dell'uomo rimesso al Museo di Storia Naturale. Dodici foto? Certo! La gamma ha altri condannati Marton, il direttore del cune, e quando sono di catturare! Appena ti vede si toglie di scatto, pronto a combattere.

Marton

Abilità 8

Resistenza 6

Dopo il primo assalto vai al 207.

361

Giungi al Caseificio Cowfield e controlli immediatamente gli impianti di sterilizzazione. Il personale è molto disponibile, e tutti hanno ansiosi di sapere cosa è successo. Sembra che tutto sia in ordine e non c'è alcun indizio che metta il modo in cui l'Avvelenamento è riuscito a ostacolare il reame delle loro bottiglie di latte. È impossibile per te riuscire a capire di più su questo affare, quindi vai al 107.

362

Dove vuoi andare? Forse hai bisogno di un po' di aiuto. Le Tigri di Titan, la squadra di football locale, giocano una partita contro i Murrain. Se vuoi assistere alla partita vai al 114. Se invece ti piace di più cercare informazioni sulle attività di M.O.R.T.I., puoi andare alla base militare per consultare il Colonnello Summers, che forse può sapere qualcosa di interessante. In questo caso vai al 342.

363

Spari su *Darla Lavergne* rimani la creatura. Appena la colpisci vai al 48.

364

Alfredi indolentemente Kumpu per le braccia e minaccia di mandarti in non ti dire tutto quello che sa su M.O.R.T.I. L'uomo accetta le tue condizioni, ma dichiara subito che non sa molto sulla riunione. Le tue informazioni che ha è che il raduno dei vari luoghi comuni alle U, tuttavia non conosce il luogo designato in quanto lui non fa parte dei convenuti. Consegni il malvivente alla polizia e guadagni 5 punti Base per l'arresto. Vai al 40.

365

Il direttore del Museo di Storia Naturale è molto disponibile, ed accetta di farti visitare. Gli chiedi di vedere le



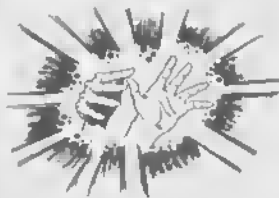
ricostruzioni dei giganteschi dinosauri (vai al 345) o la sezione dei grandi mammiferi (vai al 253)?

366

Se il tuo potere è l'AFA vai al 205. Con la Forza Multiplica al 137. Altrimenti vai al 267.

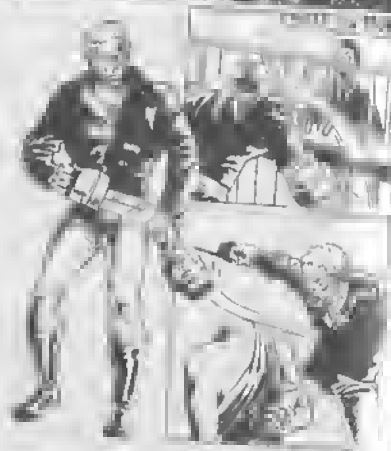
367

Prendi bene la tua e lanci il *Darla Lavergne*. Il primo colpo fa in modo che la povera ragazza imprigionata nella cella di sicurezza del museo venga liberata, ma è necessario un secondo colpo per ucciderla. Quando gli hai inflitto il secondo colpo vai al 265.



368

Non hai speranze. Non sai dire se bene il raduno di M.O.R.T.I. e non hai alcuna possibilità di venire a conoscenza in così poco tempo. Tutti in luogo appartato, prendi le tue sentinelle abituali e chiedi un taxi. L'assistente ha la radio accesa e parla in continuazione, ma anche lui fare immediatamente quando il programma di musica viene disturbato, e un messaggio pirata interrompe definitivamente la trasmissione. Vai al 292.



369

Trovi un vicolo appartato per trasformarti nel Falco d'Argento e ti dirigi verso il rnsriscim. Quando giungi ai cancelli tutto sembra in ordine. I cuminrini del latte hanno tornato dal loro giro quotidiano e centinaia di bottiglie rozzane e tuttiunane nelle cassette. Non c'è segno di petrolo. Ti accingi di un pientu murtun stran, dalla coda ereta, senza dubbio un gallo rundgin, che si sta infilando tra i rnsrelli del rasciscim. Raccongli la cienteun affannata e la aceraezzi, e intanto vedi un personaggio dall'aspetto familiare che svolta l'angolo e si dirige verso di te. È Bronski, il Trinciatore, un ben noto assassino che credevi dietro le sbarre! Cerchi di attestare il ruminale (vai al 3) o pensi che sia più opportuno portare l'unitale in un rifugio per galli (vai al 278)?

370

È una giornata splendida e la Marina hroica di attività. Domani si sarà l'annuale regata di Titan City e molti dei tiranni della città stanno preparando i loro yacht. In tutto questo trambusto non potrai certo ottenere informazioni sul lungo previso per il raduno di M.O.R.T.E. Vai un po' in giro finché non iurnotti un vecchio pescatore intento a catturare le reti. Se desideri parlargli vai al 221, altrimenti vai al 368.

371

Siete tre centun anni, ma i due gattalla ruminano a mostre evidenti segni di paura. «C... c... apo... quello è il Falco d'Argento. Non vogliatun batterci centun ni supereroe. È troppo pericoloso. Non possiamo far nulla contro il suo *Dardo Energetico*». Tutti e tre si danno alla fuga a gambe levate, e tu guadagni 3 punti Eroo. Ora vai al 73.

372

Dire il potere il tuo prossimo inferno? Ti tornano in mente le parole del poliziotto e il messaggio dell'Onologo Antirummet: puoi dirtigeri sin verso la spiaggia (vai al 71), sia nell'Aeroporto Parker (vai al 410).



373

La Spetta è una creatura potente, che non può non essere uccisa, ma puoi comunque combattere fino a fare perdere i sensi. Se riesci a ridurre a zero la tua Resistenza rimane indebolito per due giorni. Potta il nome il combattimento.

Spetta

Abilità 10

Resistenza 12

Se i consigli la creatura vai al 239

374

Sottai l'attacco alla vendetta della folla e lo mandati verso la macchina del Presidente, protetta da un esercito di poliziotti. Da lontano ti sente lo suono di un'ambulanza che si sta avvicinando. Una delle guardie del corpo sta tastando il polso del Presidente e dopo pochi secondi viene desolatamente la testa. Siccome non ti sei trasformato nel Falco d'Argento i poliziotti non ti permettono di avvicinarti al corpo, ma ascoltano la tua versione dei fatti con attenzione. Quando hai terminato un agente ti parla



verso di te e dice: «La faccenda è piuttosto strana. Lei dice che il colpo è partito da quest'uomo, ma come si spiega il fatto che la pallottola ritrovata nel sedile della macchina provenga da una macchina e non dalla Magnum di cui tu?». Sei desolato quanto loro e accetti di restare in città per fare una depurazione, ma una cosa è chiara, riflettamente non è stato il punitore spinto dall'uomo che hai catturato ad uccidere il Presidente. Si tratta forse di un altro killer usato per coprire le tracce di quello vero? Sei ancora perplesso quando fuori il rommistrato e ti dirigi verso (vai al 311)



375

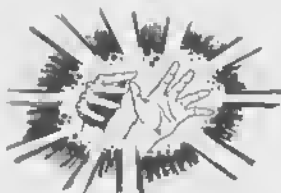
La fortuna ti è accanto: riesci a impedire che i conti scappino in esilio. Dia ti danno davanti, ringhiando minacciosamente. Vai al 120

376

Mentre sei impegnato nella lotta l'aereo scende in picchiata. Cerchi disperatamente di ridurre all'impotenza il pazzo duellatore, che continua a gridare di gioia, incurante del pericolo, prima che l'aereo vada a schiantarsi. Ma il Tormentatore è troppo forte, e prima che tu riesca a prendere il controllo l'aereo si sfascia al suolo provocando un'esplosione. Non ci sono superstiti...

377

In tutta la labirintica non c'è traccia di Knox. Uno degli scienziati tende di aver visto un uomo che risponde alla sua descrizione salire su una macchina e allontanarsi in direzione della città. Parti all'inseguimento verso il centro (vai al 254) o preferisci dare un'occhiata al trait-d'union nucleare (vai al 343)?



378

Tirali di volta, poi pommi bruciante sul Devastator e fai saltare il petto. La creatura emette un patetico ruggito e si ripara nel rifugio.

Devastator

Abilità 14

Resistenza 12

Se riesci a sconfiggerli vai al 119

379

Sorvalti il campo in direzione degli elicotteri che stanno avanzando. Sono circa una ventina, ma non è soltanto il loro numero che ti impressiona. L'elicottero di testa porta la sigla di M.O.R.T.I.; e a guidarlo è il Maestro Cervello! Prossimi all'ingegneria genetica, come te, il Maestro Cervello possiede una straordinaria intelligenza, ma a differenza di te ha deciso di metterla a servizio del male. Una



strana combinazione. Anzi, da non poter fare nulla contro tutti questi elicotteri, ma forse potresti occuparti di quello del tuo nemico... Non hai ancora preso una decisione, quando l'Ornigine comincia a mandare segnali: «Palazzo del Consiglio. Urgente. Devi scegliere: decidi di allontanare l'elicottero per sventare l'attacco del Maestro Cervello (vai al 32) o lasci che sia l'esercito ad occuparsi degli elicotteri e vai in città per vedere cosa succede al Palazzo del Consiglio (vai al 154)?

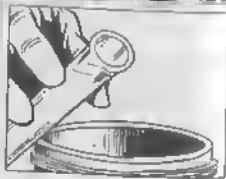
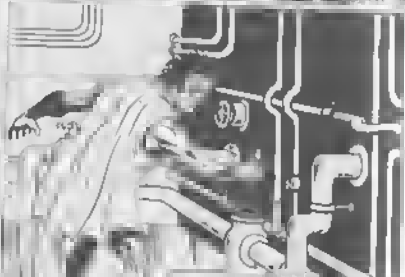


380

Leggi con delle code i Guerrieri del Fuoco e aiuti il personale del magazzino a ripulire i danni, finché non arriva la polizia. Guadagni tanti punti come quanti sono i guerrieri catturati. Ora ti conviene riprendere le tue sembianze originali per andare in ufficio nei panni di Jean Lafayette. Ti metti a correre (vai al 301) o pensi che farai tutto prenderti la metropolitana (vai al 409)?

381

L'ammirante sparisce nel retrobottega e qualche istante più tardi torna con un vassoio sul quale si trova un'appetitoso ala d'anatra. Vedendoti sbalordito pensa che tu non voglia pagare, e si mette a gridare qualcosa che non capisci. In questa lavanderia breccata cose piuttosto strane... Vai al 368.



382

Ti ricordi dell'informazione e segni il consiglio. Quando arrivi all'Azienda dell'Acqua, con tua grande sorpresa, non ti che la porta non è chiusa a chiave. Spropi subito il perché quando, una volta entrato, vedi il guardiano legato e imbavagliato. Appena gli togli il fazzoletto dalla bocca e ti accingi a liberarlo, ti dice con un filo di voce: «L'aleu! Grazie al cielo sei qui. Ma non preoccuparti per me ora. Corri alla pompa, presto!» Ti precipiti nella stanza in cui si trova la pompa e sfondi la porta. Ti trovi faccia a faccia con un uomo coi capelli tutti scompigliati e dall'aspetto selvaggio, che sta studiando il sistema di tubi e di valvole. Ha in mano una pipetta contenente un liquido. Avendolo visto entrare l'uomo si è saltato e ha sfoderato un sorriso maligno. «Il Falso d'Argento, eh?» ridacchia. «E così hai pensato bene di smentire il mio piano? Non fare un patto di più. Vieni questa volta? Un solo gesto e lo getterò in questo tubo, e in meno di un'ora il mio elemento uscirà dal rubinetto di tutta Tunn City!» Desi fermare l'Assolutorio piano che possa ultimare il suo piano. Se il tuo potere è il *Dark Energetics* vai al 320. Con la *Power* vai al 381. Con la *Force Multipla* vai al 25. Con l'*ATA* vai al 235.

383

Arresti il delinquire e lo porti al distretto di polizia. L'uomo non riesce a credere che tutti i suoi gli stia effettivamente surrendendo, e parlando la sua innocenza. Il commissario ti chiede con quale arma hai arrestato il delinquente. Perché non tieni il delinquente la sua colpa e la polizia lo scuote il capo e afferma che l'uomo deve essere rilasciato. Appena uscito il delinquente ti ripete di andare e se ne va. Perdi 2 punti fine per questo arresto inattuato e vai al 148.

Ti concentri sulla niente della eretina, che si immobilizza per un istante, scaldi la testa e ti ghiridi. Sei riuscito a rullollarla? Credi di sì, quindi avanti per aumentare l'influenza su di lei, ma l'errore è fatale. Hai fatto solo pochi passi quando il Distruttore esce dall'ipnosi e ti assalta un pueroso culpi. Crolli a terra e sbatti la testa contro un pilastro, perdendo immediatamente i sensi, in queste condizioni non puoi assistere alla variegata ransata dalla eretina, che tiene a far rullare l'intera tribuna avvicinando centinaia di persone, tra le quali ci sei anche tu...

Ti pierqui verso l'ibola e guardi le murelle, ma non ci sono tracce di nreelini. Allora il professore ti mette a sfogliare il catalogo e dice: «Hm... Mi somi sbagliato, l'altro. Questo ibolo non ha mai portato nreelini. Scusa, si usa tanto. Ma tu, con l'età cominci a dimenticare molte cose...» Un falso allarme, dunque, poiché qui sembra tutto a posto. Decidi di non perdere altri tempo e ti allontani in fretta. Vai al 276

Nella cultura dei messaggi personali trovi un interessante biglietto che dice: «Richard Storm. Tutto è perdonato. Come farevo a sapere che si trattava di un'infermiera? Telefonami al 555-9999, Salvo. Sono». Un'infermiera? Cosa significa tutto ciò? Se adesso non andrò a investigare alla Barrn Cleveland nei panni del Falso d'Argento, vai al 112. Se preferisci ferarti al lavio vai al 341.

Curti in la lolla dietro a Uotli, e creci a intravederli nel momento in cui sparisce da un'ascia d'emergenza. Lo

segni in un occhio, non si è disegnato. Ormai sarà già lontano. Prova a scollare a sinistra (vai al 356) o a destra (vai al 324)?

Non hai speranza, la vittima ha cominciato troppo tardi per poter fare qualcosa. Le due auto si stanno schiacciando il ragazzo stesso al simbolo. La madre del ragazzo entra in pista gridando, e dopo cinque minuti arriva abbandonata per portare di corsa lo sfiorante all'ospedale. Ma è troppo tardi: è già morto. Prevo dall'angolo in per non aver potuto aiutare il ragazzo lasci a tua volta la pista. Ne hai abbastanza di Wyszryland. Vai al 103



Ti concentri al massimo sul ghiaccio che imprigiona le due nuotatrici, le quali ben presto tirano in sospeso di solletti vedendo che il ghiaccio si scioglie. Il piano ha funzionato, ma in quel tempo non s'è avuto neanche un consiglio. Però 4 punti di Resistenza per liberare le ragazze, ma in cinquecento gnomi 2 punti. Frate per aver salvato loro la vita. Non sarai in grado di far sciogliere il ghiaccio dell'intera piscina: perché ciò avverrà in un tempo. Puoi lasciare questi posti abbandonati 362, ma se preferisci andare a controllare l'impianto di riscaldamento della piscina vai al 347.

Più ti u sfoudate la porta, che varilla un po' sotto i colpi ma senza spostarsi di un millimetro; è fatta di un metallo spesso ben dieci centimetri! Non riuscirai mai ad aprirla. Comunque i tuoi tentativi hanno messo in allarme l'equipaggio e ben presto senti qualcuno che grida: «Un intruso! E i chiusi della enormi di lauriolo!» Non fai fatica ad indovinare quale sarà la loro prossima mossa, che ti viene annunciata da un terribile boato seguito da un sibilo. L'ultima cosa che ricordi è una violenta spinta che ti proietta all'esterno del sottoterraneo. La spaventosa fiamma forte: perdi i sensi per una svegliarti una più. E l'acqua non impiega molto tempo a riempirti i polmoni...

Arrivi in un magazzino inutilizzato della zona industriale. La porta è aperta e all'interno, dal primo superiore, si vedono delle voci. Salì silenziosamente le scale (sui al 277) e ti accampichi sul tetto per fare trazione della trussola e sorprendere i chiunque si trovi lì dentro (vai al 396).

Segui il Mario Cervello nello studio del rudimento e aspetti il momento buono per servirli del *Durata Energetica*. Stai per farlo partire quando il tuo avversario si volta, per dirti le tue sarcasmi: «E così, Fulco, ti sei arrenduto nell'esercito, eh? Behe, vediamo se riesco a prenderti a tua parte del mio esercito». Cerchi di far partire il raggio, ma non succede nulla. Il tremendo potere mentale del Mario Cervello ti sta impedendo di far usare il tuo speciale potere. Dopo qualche secondo senti un bruttissimo dolore al petto. Il tuo nemico ha sviluppato i suoi poteri mentali, ma molto più potenti di un tempo. Non riesci ad evitare che si impadronisca di tutte le tue energie, e ben presto cadi in ginocchio e preghi il capo in segno di sottomissione.



ne. Ma lui una ha ancora finito: ora si fermerà finché non avrà ridotto all'impotenza totale, mettendoti fine per sempre alla tua esistenza di supereroe...

La follia ti assale e ti ammazza. Fiumi numerosi autografie laceri un po' di bambini, poi ti senti e te ne vai. Jonathan Whyte sarà decisamente l'unico grande amico che ti offrirà, uno ti rimprovera il tuo carattere instabile terrà alta la tua reputazione in città (per questo guadagnerai punti base). Ora recati al lavoro andando al 435.

Quando giungi all'avionissima Xaviera incontrerai stanno mettendo a punto dei aerei. Ci sono un paio di tele appesi al muro e alcuni aerei; te ne infili uno e dai un'occhiata in giro. Non c'è nulla di sospetto, infatti uno surrederà prima, almeno per qualche ora. A che ma ritorni che si debba tenere il raddoppi?

Aggiungi questi ma alla lista di oggi e al momento di questo patagnino, poi vai al paragrafo risultante dall'operazione. Se ciò che leggi non ha senso vai al 220.

Lo impigrito dai modi ossessivi è ben felice di mostrarti il lavare dell'acqua misteriosa. Da un'occhiata al registro e poi alfero la famiglia di un fuoco, una quando apre la cassa spalanca gli occhi: è vuota! Ricontrolla il registro e per strada desolatamente il capo. «Non riesco a capire» dice. «L'avevo messa lì dentro io stessa. Sono stato qui tutto il tempo a fare un affare in cui... sono andato a prendere un caffè». Le tracce terminano qui. Non ci sono indizi per rintracciare il corpo sparito. Puoi lasciare l'ospedale andando al 226.



396

Arrivato sul posto ti prepari a spiccare il salto. La Tantiola e due dei suoi seguaci si trovano al centro della stanza assieme al Cigno, che è stato legato su una seggiola. Fermannando i vetri attenti proprio in mezzo al gruppetto, calpendo al volo i due seguacetti del malvivente. Uno cade all'indietro e vola in una gabbia in cui si era rimasta, restandovi imprigionato; l'altro ruzzola giù dalle scale e arriva in fondo nell'ultimo giardino con un gran botto. Non ti resta che occuparti della Tantiola.

Tantiola

Abilità 8

Resistenza 7

Se sconfiggi il criminale vai al 16.

397

Quando esci dall'edificio la folla ti accalca. Sei circondato da un gran numero di persone che ti porgono dei fogli di carta, ansiosi di avere un tuo autografo. Ne hai firmato almeno una dozzina quando qualcosa ti chiama la tua attenzione, un grido che ti giunge da un negozio poco distante: «I-ermate quel ladro!». Ha tutta l'aria di essere un appello per il fido d'Argento, quindi senza esitare ti fai largo tra la folla per vedere di cosa si tratta. Vai al 256.

398

Sono l'occhio vigile del tuo capo poliziotto a fermare tutto il lavoro previsto per il mattino. A ora di pranzo decidi di andare a mangiare al «Greco», un ristorante a poco prezzo che si trova nei paraggi. Mentre consumi il pasto un gruppo di tecnici entrano in sala chiacchiando conciatamente, e si siedono al tavolo accanto al tuo. Stanno cercando di parlare a bassa voce, ma l'eccitazione è troppo e in fretta a cogliere l'ingombrante della conversazione e a capire che loro sono scienziati dei laboratori universitari. Uno di loro dice: «Beh, secondo me è pazzo». Se tratta

L'addiede a quella tempestatuta prima o poi pui ocherà nu'esplosiune». «Hai puppiu ragione. È non scunideratu, ma è malir istimatu. Nun anmetterà mai che è troppo rischiosu». Hnnnn... è nu affare piuttosto pericolosu! Inn- sarà megliu nudare a due m'orechciu di pruvu. Le tagheire di trascuramentu sù linn camiri indurati che gli nomini fanno parte del Dipartimentu di Biuchinica, che si trova nell'edificiu accantu al nu ufficiu. Paghi il conto e ti aliscanu in fretta, ma n metà strada ti ginuge un giulu: «Al lulu!» Vuu occuparti dell'innu che sta giulandu da nu negoziu (vai al 256), o penti che impedire nna potenziale esplosiune sia nu lavuru di magginte urgenza (vai al 144)?



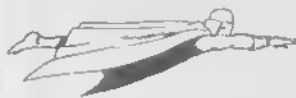
399

Gesticulandu animatamente ti prede rettu nu grande ruzzuzze dipintu a color vivari. Salire le scale e aprire nna porta. «Salve, salve!» dice una donna giussocia sedutu rnuadatamente dietro una scrivania. «Abbiamu aurori prelu pusi per lu spettaculu serale, ma sono sinna che tuscenu al accentiariu in qualche mudu. Quanti bigliu desideru?» Le spieghi che non tei venutu per emprare biglietti. Le chiedi dove pui trovare il proprietariu del ricu e segni le sue indicazioni (vai al 223) o preferisci dimandarle se sa qualcosa sulla recente ripartizione di animali pericolosi (vai al 291)?



400

Il raggio colpisce l'assassinu alla schiena. Lancia un giulu ed alza le mani lasciando cadere l'arma, che piccipita giù dall'edificiu con un gran tanfu. Ora il killer scivola pericolosamente in avanti, proprio sul bordo del tetto! Ti precipiti verso di lui, ma intantu per vederlo cadere nella falla sottostante, provocando parecchi danni agli spettatori. Hai salvatu la vita al Presidente, ma hai risatu anche degli incrociamenti, quindi guadagni solo 1 punto Fine. Vai al 311.



401

Un dei rami non è ancora cadutu completamente. Sfruttandulu riesce a scappare attraverso la porta e ti piccipita tra la gente, digrignando minacciosamente i denti. Devi seguirlo immediatamente prima che possa far del male a qualcuno.

Cine Inuen

Abilità 7

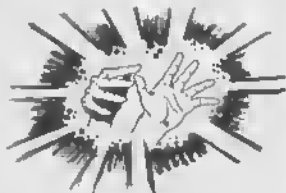
Resistenza 5

Se il rane attorne nna forza d'Altera superiore nllu na vai al 31, ma non prima di aver notutu il numero di questu patagaliu in quante divini tornaru più tardi. Se sconfiggi il rane vai al 247.

402

Nella Cintura degli Accessori c'è nu Generatore di Campu Magneticu. Lo prendi e lu pnti verso le casse, che oscillano un po' e vanno a torcesciarsi sul ladru che emette un

guido aruto, i suoi piedi, che escono da sotto le ensve, si agitano per qualche istante e poi si immobilizzano. Con prudenza vai verso di lui per vedere di chi si tratta.
Vai al 286.



403

La stoffa tua è vana; una figura, in piedi dietro una scrivania, sta sfogliando un quaderno di appunti e sta facendo delle furie. È l'Inno, un malvivente che è in grado di trasformarsi in nube, e quando lo vede la donna emette un grido. Subito l'Inno ripone la sofisticata antichina futuristica e si trasforma immediatamente. Ora è una nube notturna che attraversa la stanza e sparisce attraverso il condizionale d'aria. Ti precipiti all'esterno andando al 29.

404

Non sei la possessa di mitchiegni patenterli da avere entro quest'estate dalla asprità sconosciuta. Devi rimbalzare.

Creanza della Finman Abilità 10 Resistenza 11

Quando le assesti il primo colpo l'eroe a te non fa cadere la ragazza nella fontana. Dopo aver pensato a termine il quarto assalto vai al 65.



405

Infilando prudente a te le mani in un cespuglio spinoso tocchi un oggetto metallico, e dopo qualche tentativo riesci a prederlo. Si tratta di un medaglione appeso ad una graziosa catenina. Riguardo tra le mani ti accorgi che deve trattarsi di un oggetto di notevole valore, e l'ultima sed che porta incise le iniziali R.R. La rassegni alla polizia (vai al 251) o la porti da un gioielliere (vai al 171)? Puoi anche nolare a tua certa iniziativa, la quale caso sminui il numero della via a quello della casa e vai al punteggio corrispondente.

406

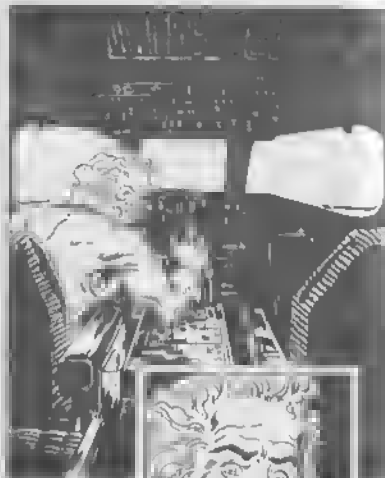
Nel momento in cui gli Alchimisti escono dalla linea nobile il Confrontatore Fiume, immediatamente i malviventi si portano le mani alle orecchie e gemono di dolore. Ma per la strada si sono anche altri pedoni, comprese due ragazze che stanno facendo la stessa cosa. Non puoi rischiare di far male a questa gente, quindi fermi l'apparecchio, ma i malviventi spariscono immediatamente dietro l'angolo e si dileguano senza darti la possibilità di ingaggiarli. Vai al 371.

407

Tieni la Fontana: se sei fortunato vai al 196. Se sei sfortunato vai al 56.

408

Quando giuochi ai cavalli del zoo interPELLI il guardiano, per chiedergli se finalmente ha avuto notizie di animali inghiottiti dalle gabbie. Il guardiano è chiaramente sorpreso di vederti, e balbetta: «Perbacco! Il Faleo d'Argento. Beh, sì. Ho sentito qualcosa su una fuga, ma non ne so granché. Bisogna che chiedi al Direttore. Ti accompagno, se lo desideri». Gli dici di fare strada e entri nel segretariato.



quando il *hip hip* si fa sentire. Porti l'Orologio Anticimur-
ne all'orecchio e ascolti il messaggio: «Museo di Antichità
Egiziana». Fletti e corri nell'infatuazione e ti recanti
immediatamente in direzione del oseru (vai al 158) o
ignori il messaggio e segui il guardiano (vai al 26)?

409

L'affetto è a soli due fermate e... strano ma vero, non devi
aspettare a lungo prima che la metropoli tua inizi. Ti
siedi e provi o esortare qualche honoo arusa da dare al
signor Whyte, che sicuramente sarà di tanto non visto il
tuo onore trascurabile ritardo. Un grido, però, interrompe i
tue pensieri: «Amici!» grida una voce dall'oltre parte del
mondo. Oh, mi! Di cosa si tratta questa volta? Come se ti
avesse letto nel pensiero la voce si fa sentire nuovamente:
«Un ladro!» Finì bene e ricorre di dare una mano alla
tollina, ma sappi che non avrai la possibilità di trasfor-
marsi nel Falco d'Argento. Aiuti l'uomo (vai al 185) o
ignori l'accaduto e per una volta puoi soltanto ad arrivare
al più presto al l'uomo (vai al 311)?

410

Arrivi all'Aeroporto Patket e dimoichi alla prima guardia
di sicurezza che brontoli in sta un reitendo qualcosa. «Il
Falco d'Argento!» bolheta. «Quale fortuna avrò qui!
Seguimi, ti porto alla torre di controllo». Lo segui fino alla
torre di controllo e trovi il posto brulicante di attività. Il
controllore del traffico aereo ti saluta onnosamente e
dice: «Hai sentito? NO! La polizia è già per strada. Qual-
cuno che si è definito il "Turmeolator" ha dicottato un
aereo passeggeri, un DC 10 diretto a Luodia. È un folle.
Non ha posto nessuna condizione, dice solo che lo si sfa-
cellare l'aereo. Afferma che è tutta colpa di una cetta
Susao. Non sappiamo cosa fare. È proprio un pazzo furbi-
so. Puoi notarci tu?» Se il nome Susao ti dice qualcosa vai



al 141, altrimenti puoi usare i tuoi poteri. Con la *Forza Moltiplicata* vai al 84; con la *Psica-Potere* vai al 216. Con gli altri poteri vai al 176.

411

Premi il pulsante del Blocca-Circuiti e il ghigino del Cyborg sparisce immediatamente, appena il marchingegno compiamente ricomincia le sue funzioni elettroniche. Dopo un po' che scorrono, infatti, la tua forza e le tue capacità sono ridotte a quelle di un uomo ordinario. Ora puoi combattere contro il malvivente ad armi pari.

Cyborg Titannico Abilità 9 Resistenza 10
Se lo sconfiggi vai al 19.

412

Arrivi al romando di pulizia e chiedi del tenente Wojak. Sembra molto depressa. «C'è stata una maffia», ti spiega. «Cerchiamo di tenere la massima segretezza sulle minacce dell'Avvelenante, ma certi giornalisti sono venuti a conoscenza del caso. L'Avvelenante ha chiesto un milione in banconote usate, che deve essergli consegnato entro questa sera, altrimenti, dice, ci andranno di mezzo tutti i cittadini. Tu rimossi quest'impio, è un folle, e inoltre ha a che fare con M.O.R.T.E. Cosa possiamo fare?» Due persone sono già morte, e nelle loro bottiglie del latte sono state trovate tracce di un potente veleno. Ti metti a disposizione della polizia, e il tenente accetta il tuo aiuto con entusiasmo. Da dove cominci la ricerca? Dal Caseificio Cowfield (vai al 361) o dalla più grande farmacia della città situata a Schuler Mall (vai al 268)? Se c'è un altro posto in cui preferisci fermarti, sai già come raggiungerlo.

413

Sai che neppure il tempo di rinfrancarti che lei è già seduta. Porta a termine il combattimento.

Gatta Tigre Abilità 9 Resistenza 8
Se i tuoi val al 217.

414

Ti alzi in talo e punti in direzione del fuggone, che ti precede di circa mezzo chilometro e non sai per strada. La raggiungi e ti fermi proprio davanti a lui, obbligandolo a fermarsi. Il guidatore spalanca gli occhi. «Ehi, di' un po'» dice, «non stai a fare quella strana personaggio», il fuggone, però. Sono davvero felice di conoscerti». La sua faccia diventa ancora più pallida quando senti che decide di dare un'occhiata al suo orologio. «Ma per quale motivo?» bisbetta. «Ci sono solo un paio di minuti, un paio di gattine e...» Aprì la porta e viene accolto da un colpo che ti spegne tre metri lontano. Cadi sulla strada, privo di vita. «Ah, ti» ti dà una mano, «sei un ricambio, c'è anche un ricambio laser. Quel barbaro di Titannico sta tirando le tue avrebbe funzionato a meraviglia. E in un primo momento». Sei caduto nella trappola studiata apposta per te. Il fuggone era solo un'arma. Il tuo errore ti è costato la vita...

415

Rapido come l'aria ti precipiti in avanti, e lui appena in tempo ad afferrare la ragazza che senza il tuo intervento sarebbe già precipitata di sotto, in braccio alla morte. I suoi genitori sono ancora sconvolti per quello che sarebbe potuto accadere. Quando il tuo finire ti ripugna di ringraziamenti per aver salvato la vita della loro figliola, e ti decidi di avere un po' di riposo a Wynseyland. Vai al 103.

Il terribile professore esamina con attenzione tutti i leson che, a uno a uno, appaiono sullo schermo collegati con gli impianti di sorveglianza delle varie stanze. Sembra che intenda in ordine, infatti si sofferma a esaminare un'immagine più accuratamente. Si tratta di una testa del din Anon-Ra, ornata di corni d'oro e tempestata di pietre preziose. Non è sicura se la statua potrebbe anche un paio di mecerbini. Vuoi andare a consultarlo con lui (vai al 385) o preferisci recarti nella sala principale per esultare il sarenfagi della principessa Ankafji (vai al 240)?

417

Nella baren non c'è nulla di particolarmente sospetto. È chiaro che sarebbe un luogo d'incontro inadatto per una riunione al alto livello, visto che non c'è posto per nessuno se non per l'equipaggio. Vai al 368

418

Nella Città degli Accessori c'è un Neutralizzante di Suoni. La porta sulla folla rumorosa e lo zion. L'effetto è immediato: neutralizzando tutte le onde sonore che si muovono nel raggio d'azione del tuo apparecchio, nessuno può più udire ciò che dicono gli altri! Smentendo quell'improvvisa sordità la gente si sulla i suoi di te. Spegni l'apparecchio «Il Fulco... il Falco d'Argento» mormorano tutti, e allora tu, con voce tonante, ordini di smetterla immediatamente con la loro stupida liturgia di tornare a casa. Hanno eseguito i tuoi ordini, quindi puoi riprendere le tue sembianze abituali e scegliere la prossima mossa. Vuoi ribellerti in cammina verso il lavoro (vai al 341) o preferisci andare a Amklubon Park (vai al 165)?



concentri lo Psico-Potere sulla potentissima mente di Knos. Porta a termine il combattimento come di consueto, ma tieni presente che questa volta si tratta di una sfida mortale tra Knos e te. In questo combattimento la tua Abilità è quella dell'attuale punteggio di Abilità, mentre la tua Resistenza «mentale» è di 6 punti (in questo caso non perdi i reali punti di Resistenza)

Sidney Knos

Abilità 7

Resistenza 6

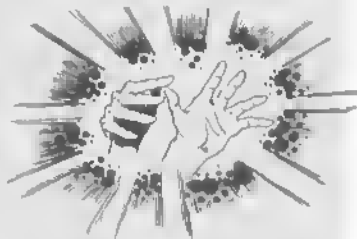
Ogni volta che perdi un assalto la tua Abilità fisica diminuisce. Perdi per sempre i punti di Abilità ogni volta che il tuo avversario punta a termine un assalto vittorioso. Se ti sconfiggi vai al 358. Se decidi di interrompere la sfida mentale devi affrontarlo fisicamente andando al 33



420

Il Direttore, Roger Stevens, è dispiaciuto di fare tutto ciò che può per aiutarti. Ti spiega che questa mattina presto è stato svegliato da una chiamata della polizia. Gli Alchimisti, geni della chimica avanzata, hanno neutralizzato l'altare con qualche gas anidride. Un altro complotto smentito è stato usato per dissuadere la settanta di sicurezza della porta principale. La ragione per cui la guardia di sicurezza non ha notato l'intrusione rimane ancora un

mostri, e reterà tale finché la guardia non potrà uscire dalla caserme. Quando gli domandi i nomi dei propri, uno delle casette di sicurezza, vedi che si fa evasivo; alcune delle casette appartengono a cittadini in vista e le loro identità non debbono essere svelate. Cerca di sapere qualcosa di più a proposito dei proprietari delle casette (vai al 183), intrinchi l'investigatore capo (vai al 323) o la guardia di sicurezza (vai al 159)?



422

Utilizzando l'Analizzatore Molecolare constati che l'ipotesi del capo della polizia non era per tanto azzeccata. La creatura sembra essere fatta di una specie di porcia, l'equivalente terrestre più vicino a tale porcia è il minerale che comporre le meteorite. Ma dovrai resistere di non sfuggirla? Se hai una filza di aridi fenici vai al 340, se vuoi provare a combatterla a mani nude vai al 262, se temi che questa creatura sia troppo forte per te vai al 319.

422

Ti concentri sulla mente della creatura, ma non riesci a penetrarla. Forse non ha neppure una mente, e il suo



comportamento è motivato semplicemente dall'istinto. Provi allora con una tattica diversa: ti metti a cingere attorno alla tomba sorvegliando attentamente il mostro che ti insegue, e quando è abbastanza vicino indini alla tomba di aprirsi sotto i suoi piedi. Immediatamente apprende una erega, e quando lo ripetevi ci pensa saprà il trucco si sganaccia e lui precipita sotto terra. Ma è inutile farsi illudere. Il ratto non l'ha sicuramente fermato. Ora devi andare al 373 per combattere, anche se puoi ridurre di 4 punti la sua Resistenza a causa della caduta.

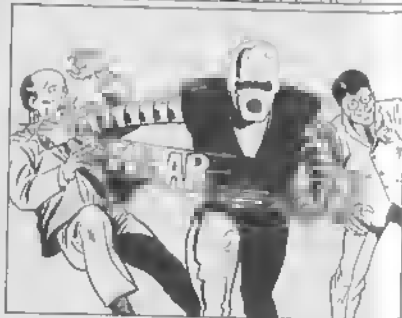
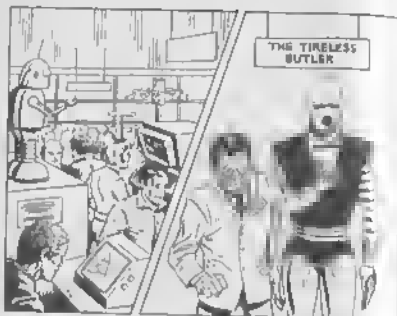


423

Studi attentamente il pacchetto di sigarette, ne contine parecchio di una comunissima marca, e quindi contiene. Le parole che puoi leggere sul pezzo di carta sono del tutto illeggibile e senza senso. Ma tutto das vero senza significato o si tratta di un messaggio in codice? Se si tratta di questo e il tuo potere è l'ATA sai in casa per sottoporlo all'esame del tuo computer (vai al 329). In ogni caso l'operazione ti costerà parecchio tempo e tu dovresti già trovarti al lavoro. Se preferisci conservarlo per esaminarlo più tardi vai al 186.

424

Ti acquisti una buona mezza dozzina di sari scellini del supermercato, scegliendo i cibi per i prossimi giorni, poi passi alla cassa e lasci il negozio. Vai al 226.



La folla si sta accalando per entrare alla mostra, ed un enorme murione reca la scritta: «ELETTRODOMESTICI DEL FUTURO». AMMIRATE OGGI CIO CHE DISERETE DOMANI. Mentre in agguato fra i vari padiglioni puoi indurre diverse persone che esprimono grande entusiasmo a proposito dei macchinisti riposti. La Stazione di Servizi del Vestire, per esempio, è una macchina che lava, asciugare e stirare i vestiti spinti trasformandoli direttamente in capi da indossare. L'Amo-Cocktail prepara da sé i più variati tipi di aperitivi. L'Asservito Perfetto è un computer specializzato in giochi, che può imparare in brevissimi tempi qualsiasi regola per poi giocare a ottimi livelli di bravura. E' sono inoltre numerosi robot. Una Cameriera-Tutto Fare mimetizza il ginsu posto di ogni oggetto in una stanza e rimette tutto in ordine. In un grande padiglione un uomo con degli occhiali tondi e una tuta molto forte sta facendo una dimostrazione del suo inimitabile Valtiro, un Androide che fa i lavori domestici. Lo osservi attentamente: il viso di quest'uomo non ti è nuovo, ma non riesci a farti venire in mente di chi si tratta. L'Androide gli passa una sigaretta, e quando si piega per arrendere i suoi capelli si muovono in avanti. Ma certo! Una parrucca! Immaginandolo a capo scoperto la tua identità è ovvia: sebbene non sia facile riconoscerlo senza vedere i lineamenti delle sue barba elettrodomestica e i suoi patetichissimi e pericolosissimi occhiali, è chiaro che si tratta di Vlad Drask, il capo di M.O.R.T.U.I. Sgattinoli via in fretta per trasformarsi nel Balco d'Argento e torni sul posto per catturare il malvivente, ma lui è troppo svelto: ti vede arrivare, preme un pulsante nella schiena dell'Androide e sfieccia via tra la folla. Un sibilo esce ora dall'Androide, che si volta verso un uomo lì vicino e gli sferra in viso un potentissimo pugno. L'Androide diventa inteso, e delle grida di terrore si levano tra gli astanti

mente il mostro si precipita senza di loro agitando le braccia. Intendi insegnare Quosh (vai al 387) o pensi che il piumo diavolo sia quello di salvare i visitatori dall'Androide impazzito (vai al 62)?

426

Da vero supereroe afferra in le mani la bottiglia e cerchi di contenere l'esplosione. Ma la bottiglia è bollente! Gridi di dolore e la grasse nistone nelle mani ti fa perdere 2 punti di Abilità. Ora devi decidere se buttare la bottiglia fuori da una finestra aperta (vai al 269), ma non perdi altri punti di Abilità) o se precipitarti fuori in cerca di un estintore (vai al 391).

427

Ti infilzi nell'ufficio del colonnello e trovi il Macro Cervello intento a fumare nello schedario. Dopo l'ultimo tuonito con questa creatura ti sei fatto un'idea sull'arma migliore da utilizzare contro di lui: un'Emitente di Onde Alfa, che tieni nella Cintura degli Accessori. La prendi e la accendi. Se la tua tenuta è comoda, la percezione di nude alla da parte di un cervello così sviluppato creerà una forte angustia mentale, forse addirittura una crisi epilettica in quanto il suo cervello è sensibilissimo. Il Macro Cervello si tappa le orecchie e si volta senza di te, gridando di dolore: «Aaaahhh! Sei tu. Finiro! Se questo è uno dei tuoi danni apparenti, spegnilo!» Sono di soddisfazione di fronte al suo esultante disingio, e gli dici che spegnerà l'Emitente se ti dà tutto ciò che sei a proposito dell'imminente raduno di M.O.R.T.E. Le nude emesse dal tuo apparecchio sono insopportabili per lui, che è costretto ad acconsentire: «Va bene. Va bene. Il raduno deve aver luogo in una lasangetta rimesse domani. Questo è tutto ciò che so. Ma ora spegni quel maledetto cosa». Spegni il pezzo apparente, poi lighi il Macro Cervello con le



mani dietro la schiena e lo fai minciare di fronte ai suoi uomini, che vedendolo in quelle condizioni si arrendono immediatamente. Le truppe di M.O.R.T.E. si sono sottoposte all'esercito! Guadagni 6 punti Eroic per aver catturato il Macro Cervello, e ora puoi tornare in città. Vai al 311.

428

Ora riprendi la tua passeggiata in città. Vuoi andare in un negozio di dischi per dare un'occhiata ai nuovi album (vai al 189) oppure vai a vedere la vetrina di una famosa gioielleria (vai al 300)?



429

Cosa potresti portargli? Una sentola di emmentaleri? Una bottiglia di whisky? Una rivoltella? Decidi di cercare qualcosa di diverso. Vuoi spendere per andare a vedere i libri (vai al 421) o sali per dare un'occhiata ai giornali (vai al 355)?

430

Dopo un po' di tempo comincia a sneccedere qualcosa: è chiaro che uno degli agenti è pronto, e non ci sarà nulla prima che d'accordo. Sei persone che indossano dei lunghi impermeabili e un bavero imbottito appaiono improvvisamente sulla pista, e salgono a bordo. Non è possibile



vederli io solo, una una degli uomini ha una figura decisamente più imponente e, con tutta l'impermeabile, ha un aspetto piuttosto inusuale. Mentre sale sull'avvistarmi produce un rumore metallico che conferma i miei sospetti: ho i piedi d'acciaio! Non può essere che il Cyborg Titano! Trovi in fretta un posto in cui nasconderti e ti nascondi nel Valco d'Argento, ma proprio nello stesso istante il jet esce dall'avvicinassa e prende velocità sulla pista di decollo! Qual è il tuo piano?

Forza Moltiplica?

Vai al 87

Danza Energetica?

Vai al 330.

Qualcuno?

Vai al 249

431

Guadagni 2 punti Eroe per aver sconfiggito Mortala Kintu, alias la Mummia. Il direttore, è un po' più maturo, non ne è orgoglioso a torto: gli dice la Mummia ha more e più di ben molti anni! Che vai al 276

432

Mentre la giornata si riscalda e si rinfresca, il Serpente grida e amplifica pietà. Ti propone di regalarti la libertà in cambio di alcune preziose informazioni, ti dà tutti ciò che sa, ma solo a patto che tu lo lasci andare. L'idea che non puoi scendere a patti con lui, vota la tua povertà e il giuramento di servire la giustizia, quindi cerchi di non farti lo ugualiente a parlare e porgogli i che se collabano con te il giudice ne terrà conto. Sebbene riluttante è convinto a cedere, e ti dà due informazioni. Innanzi tutto ti dice che il Dittattore in realtà si chiama Ilya Karpov ed è un noto agente di M.O.R.T.E.; poi ti racconta che ha sentito parlare di un tentativo di omicidio contro il Presidente che deve essere in vista a Titan City. Il killer sarà nascosto nel tetto del Regrus Hotel. Se nel resto di quest'architettura ti ripeti

di assistere all'arrivo del Presidente, aggiungi 100 al paragrafo in cui ti trovi per ottenere l'Avanzato. Guadagni 2 punti di Fortuna per queste informazioni. Consegni il Serpente alla polizia e guadagni 2 punti Eroe per aver salvato Laila Mauche. Vai al 79

433

Il direttore ti prega di non rivolgerti alla polizia: se c'è una cosa che non desidera a questo mondo è tornare in cella. In preda alla disperazione ti dà un'idea che forse potrebbe esserti utile. Ti racconta che la Regina del Ghiarino, che si nasconde sotto il nome di Silvia Gelo, ha comprato il mattatoio di Titan City. Se ti capiterà di incontrarti in qualche delle losche attività della Regina del Ghiarino potrai 20 dal paragrafo in cui ti troverai in quel momento e recarti al paragrafo seguente. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Il direttore del centro è convinto che almeno che ti ha dato queste informazioni verrà lasciato libero, ma tu non hai nessuna intenzione di scendere a patti con lui e lo consegni alla polizia guadagnando 3 punti Eroe. Ora vai al 148

434

Riesci a intrufolarti tra la folla, e vedi il corpo di un uomo che giace a terra in un lago di sangue con la testa piegata lateralmente in modo del tutto innaturale. A giudicare dai suoi vestiti doveva trattarsi di un uomo benestante, e una valigetta scura con le rifiniture in oro che si trova ancora al suo fianco sembra confermarlo. Ma una non puoi più permetterti di guardare, perché il corridoio formato dai poliziotti ti costringe ad allontanarti dalla scena come tutti gli altri. Vai al 181

«Lalayette! Finalmente! Venga qui, *unbekanntamente*! Innanzi la torre di Jinnah Whyte nonni prima che io abbia messo piede in allieio. Ti rechi da lui con una amile e borboti qualche parola di teuso per il titardu. «Ne ho alibartanza» tiptende, «ma pena che facciano qui, in carità? Pena che daveri essete giati per averel onorati della sua presenza? Molto gentile da parte sua, essersi presi la briga di venire. Le diu di più: oggi mi teno particolarmente buono, quindi le laelo la guarnata libera. Non temetela, s'intende! E se duranti non sarà il primo ad arrivare potrà rimproverare a errarsi un altro luno!» Fierdolun ufficio a terra busa. Come potresti spiegarli i motivi della tua incenza? Eit ma sei stato sospeso per un giorno... Cosa ti hai fare? Vai a Wynseyland, il poen dei directionati (vai al 15) o ti dirigi in città per fare alcune compere (vai al 201)?

Fai un balzo laterale per evitare di venire investiti dall'elemento aereo rangelato, ma con un gesto velocissimo la Regina del Ghiaccio ti balza addosso. Devi combattere.

Regina del Ghiaccio Abilità 7 Resistenza 6

Il tuero della regina è molto pericoloso. Ogni volta che punta in regno non culpa, infatti, congela una parte del tuo corpo. Perdi 1 punto di Abilità per ogni assalto a tuo favore. Non potrai recuperare i punti di Abilità per un quarto combattimento fino alla prossima volta in cui, continuando l'avventura, guadagni punti di Resistenza. Se sconfiggi la Regina del Ghiaccio vai al 241

Ti getti sul terzo Alchimista, e nella lotta rotolante a terra Riesci a strappargli di mano una delle fiute, ma lui tiene



ancora stretto una piovra sostenente del gas aceto. Durante questo combattimento devi fare particolare attenzione, perché se lui riesce a riempire la piovra o a rotolarla, i cittadini innocenti, per non parlare di te, dovranno sopportare le conseguenze. Per questo motivo durante il combattimento lotti con 2 punti di Forza d'Atterro in meno.

Alchimista Abilità 8 Resistenza 6

Se l'Alchimista dovesse infliggerti una ferita, tenta la fortuna: se sei fortunato proccacci come di consueto; se sei sfortunato vai immediatamente al 28. Se sconfiggi questo Alchimista vai al 454 per occuparti degli altri due.

Tornati a casa trascrivi il testo della serata o guardate la televisione, e guadagni 6 punti di Resistenza per il tipo dopo una giornata così laboriosa. L'indomani mattina s'ri presto per andare al lavoro, e premi l'ambulo. Passando davanti a Radh Square ti accorgi che nel centro della piazza c'è una folla in agitazione. Sta succedendo qualcosa! Nello stesso istante l'Orologio Antichissimo comincia a segnalare. Lo porti all'orecchio e ascolti il messaggio: «Chiediciu Cowfield. Emergenza». Si rivoltano furia dall'ambulo, ma dove vai? Cerchi di capire il numero di tanti agitatori a Radh Square (vai al 211) o segui le indicazioni dell'Orologio Antichissimo e ti rechi al Chiediciu Cowfield, a due isolati da qui (vai al 469)?

La Caonra Rotante non è altro che un ruotone banale che gira in se stessa senza interruzione. La gente all'interno ha tutto il possibile per cercar di passare alla velocità di rotazione della piattaforma, per mantenersi in piedi: correte troppo in fretta o troppo lentamente compromettete



irrimediabilmente la rapina. Tre persone stanno cercando disperatamente di mantenersi in equilibrio quando salì a tua volta. Rimanendo abilmente in piedi e i ammi ininziamente il pavimento della puttastina, e tuivi una chiara e inutile appiccicata a una gonnata da muticare. Deridi di prenderla per esaminarla. Vai al 37.

441

La polizia è sbalordita: da soli sei uomini a debellare la più pericolosa organizzazione criminale del mondo. Ora i delinquenti piangenti di questi malviventi non sono più un mistero per nessuno: Ulrich aveva fatto costruire un centinaio di nanomacchine computerizzate estremamente sofisticate, che era in grado di intrinicare tutti i segnali provenienti dalle emittenti del crimine militare e diretti verso il satellite *Giornale Stellari* che giaceva in un'orbita terrestre. Inoltre aveva il completo controllo delle armi montate a bordo del satellite e inrebbe potuto distinguere un'intenzione di un semplice pianeta di un pianeta. Il suo obiettivo era quello di dominare l'intero pianeta, ma tu sei riuscito a sventare il suo piano. Ora i servizi di sicurezza stanno già sostituendo tutti i codici segreti, mentre il Cyborg Titano il maledice dal buio della sua cella, dove più sei al terzo dei suoi giorni. Guadagni 10 punti. Ene per il trionfo, ma forse la soddisfazione più grande è che potrai raccontare di aver salvato il mondo dal pericolo di M.O.R.T.E., senza l'aiuto di nessuno!